SWM
軟體世界
SOFT WORLD MAGAZINE
Fantasy Style
PC POWER Zine
2003 / 11月 175

附贈 Mega Disc 石盤
勁爆試玩區
絕地武士：絕地學院、混亂軍團、百戰天蟲3D、魔戒三部曲：王者再臨……
動畫展示區
殤神誌、波斯王子：時間之砂、浴血戰場2004……
……多款遊戲修正檔、共享軟體盡在其中

仙境同盟會
RO完全實況追蹤
仙境傳說 最新物價表
仙境傳說 新二轉職業技能全解說

安德烈斯 皇家放映室
魔王的末日 漫畫連載

遊 深入探訪遊戲界的人事物 戲仙人研究室

東京電玩展
實地採訪最詳盡完全現場展現

RO人物收集&抽獎卡
●本期人物：女鐵匠
●特別獎：大嘴鳥蛋卡、白幽靈卡
●精品獎：螳螂卡、青骨卡、幽靈劍士卡、劍魚卡、聖誕波利卡、傑諾米卡
魔幻卡片大放送

攻 遊戲過關最詳細指南 略圖書館
終極動員令：將軍之絕命時刻 三大勢力關卡完全攻略
龍與地下城：灰鷹世界 經典RPG流程重點指南
奇蹟餐廳 各關卡指引上手
仙劍幻境－水晶之魂

安德烈斯 遊戲相關光碟
EI 完整版雙光碟＋精美包裝套
信長之野望：天下創世 完全先行體驗版

安德烈斯 遊戲精彩周邊

線 線上遊戲指導連續報 上期刊室
金庸群俠傳ONLINE武林絕學金剛伏魔鞭法詳解
天翼之鍊1～20級練功秘法暨角色速成練功大法--愛兒&娜雅篇
三國演義ONLINE五關六將練功模式進入法
吞食天地ONLINE官渡大寨任務全解析
軒轅劍網路版齊天樂單機任務重現
新天上碑打寶地區怪物全覽
風雲ONLINE南昌縣完全走透透
A3君主時代完全新增解說
彩虹冒險龍之神殿卡片使用合成詳解
天下無雙新招式任務介紹
獨立別冊呈現

究 新品即時追蹤報導 極GAME館
金庸群俠傳ONLINE郭靖大俠 全新風貌即時戰鬥登場
Seal ONLINE 3D 可愛搞笑風無厘頭吹來
軒轅劍外傳：蒼之濤 最新人物場景陸續登場
江湖本色 2 暴力美學遊戲最佳詮釋續篇
三國演義 ONLINE 赤壁之戰 海戰對決重現赤壁風情
吞食天地 ONLINE 軍團學園 軍團開放全體集結攻城
EI 攻城戰與鍛造兵器特輯 / 天使之谷 唯美日式戰略浪漫登台
超武俠大戰 超神話人物驚豔初現 / 東方傳說 ONLINE 完整遊戲介面介紹
大富翁七 新穎設計新舊人物全收錄 / 緊急動員 動作射擊戰爭經典再現
魔戒：中土戰役 魔戒世界即時戰略展現

超商、書店退書截止日期93年01月25日
ISSN 1605-2722
11
9 771605 272000
—Printed in Taiwan—
封面設計/蘇執斐
全球華人電腦門市・便利超商・書局 均售
台灣 NT $199 香港 HK $48 馬來西亞 RM $25 加拿大 CAD $18 美國 US $12

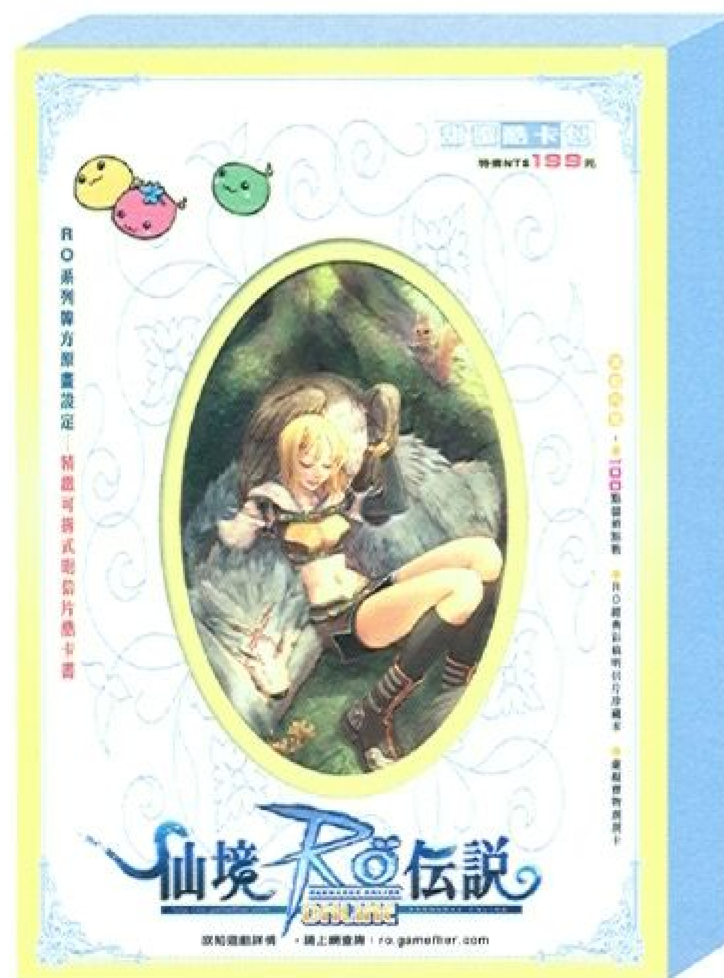

遊戲上市、開站日期以官網公佈為主，欲知詳情請上網查詢：ro.gameflier.com
遊戲設定資料一切以當時遊戲內容為主，本廣告提供資料僅供參考。
全新二轉職業
喚醒沉睡中未知的巨大潛能
天空之都 JUNO
窺見雲端中懾人的磅礴氣勢
美麗惡魔怪物
阻礙前進中勇敢的冒險腳步

甜蜜酷卡包 再現仙境經典

32 張彩稿明信片珍藏本

10 月初 期待上市

RO原始設定插畫圖稿細緻重現，
神秘RO風格的卡片圖案，
各大職業職業設定彩稿，
這一次 給你完全不同的RO！



甜蜜酷卡包 要酷特價NT$199元

經典彩稿「明信片珍藏本」+100點儲值點數
+刮開好手氣！虛擬寶物「天使頭盔刮刮卡」
+智遊網紅利積點





相關產品上市消息，請密切注意後續消息或網站公告 ro.gameflier.com.tw

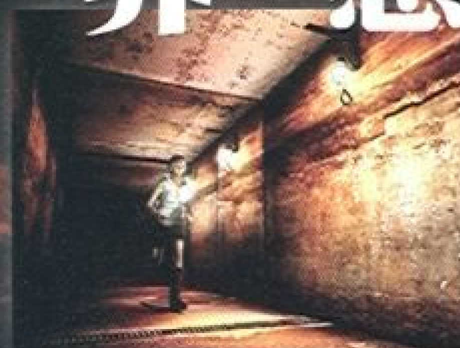
研發 GRAVITY 代理 遊戲新幹線® 發行 智冠科技股份有限公司






恐怖血腥驚悚

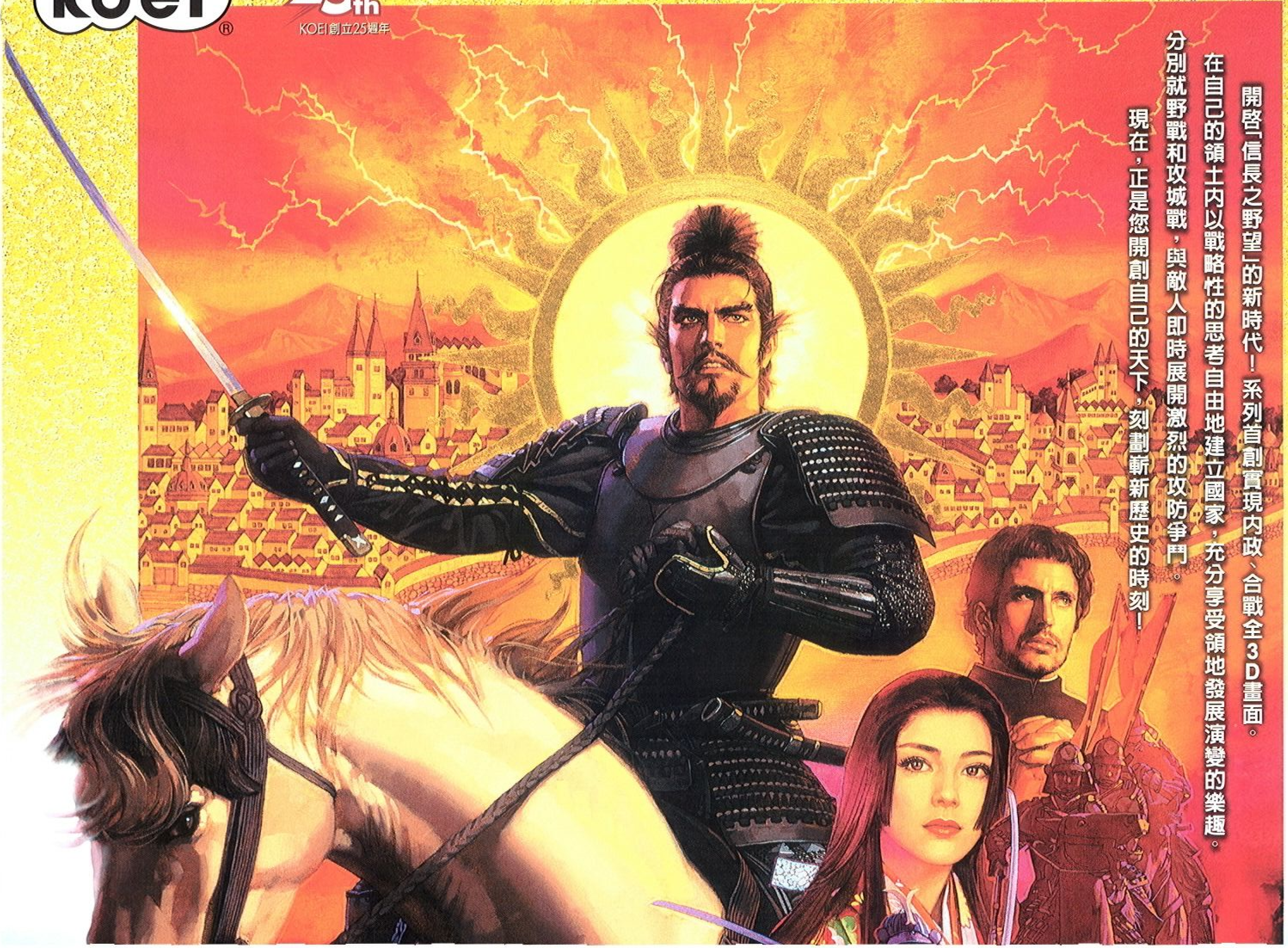
挑戰人類
心靈臨界感受






SILENT HILL™ 3
寂靜之丘3
完全中文化
11月5日發售

台灣地區代理商：Gamenet 網樂環球有限公司台灣分公司


是創造之神？還是破壞之王？
開啓「信長之野望」的新時代！系列首創實現内政、合戰全3D畫面。
在自己的領土内以戰略性的思考自由地建立國家，充分享受領地發展演變的樂趣。
分別就野戰和攻城戰，與敵人即時展開激烈的攻防爭鬥。
現在，正是您開創自己的天下，刻劃嶄新歷史的時刻！
KOEI®
thanks! 25th
KOEI創立25週年


koei
thanks! 25th
KOEI創立25週年
霸道至極

線上遊戲企劃大比拼 PART2

哼哼哼～要說到設計遊戲你還早1800年咧！！

嗚～好...好強的壓迫感......

太棒了！！仙人！！快告訴我們你心目中理想的遊戲吧！！



首先介紹場景....

1 杜坦卡門王的寶藏

年僅18歲就去世的埃及之子杜坦卡門王，將其帝國的財寶都藏在這裡。3千年來不斷有來自世界各地的尋寶者試圖找到他的財寶......



2 沈沒的西班牙艦隊

殖民時代初期為西班牙四處搜刮財寶的艦隊。據說該艦隊找到了所羅門王的財寶，卻中了希巴女王的詛咒在大海中沈沒了......



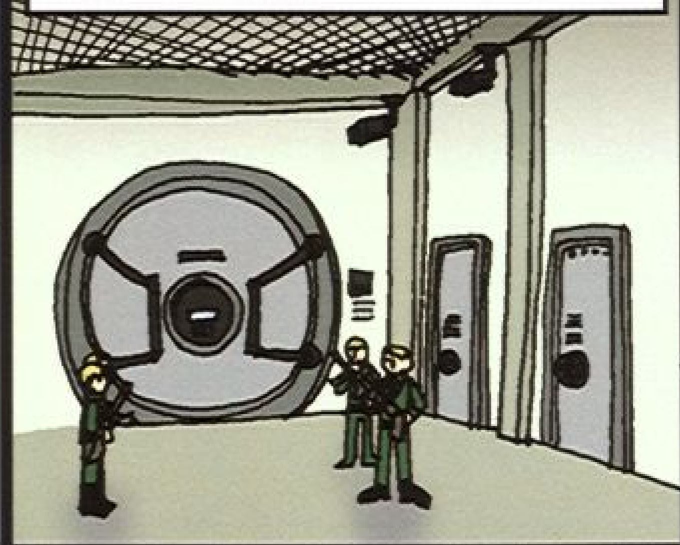
3 印加帝國黃金城

古印加帝國的首都，在多拿卡巴古王統治期間建立的都市，所有建築都是黃金所造，其位址已經遺失，被秘魯、智利邊境的蠻荒叢林淹沒。



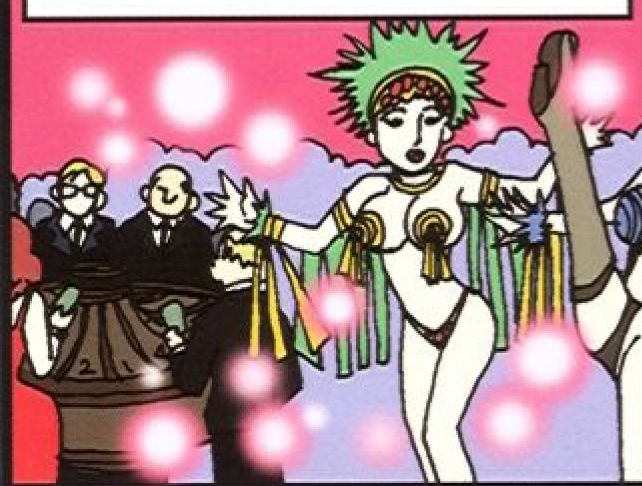
4 華爾街地下金庫

世界各國的貨幣都以等值的黃金存放在這裡，說它擁有全世界的財富也不為過，只不過這裡是禁止挖掘的。



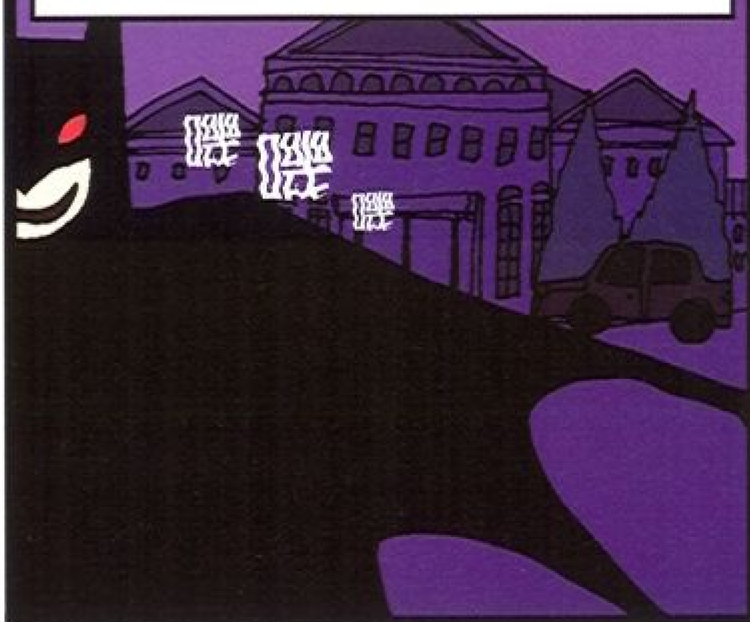
5 拉斯維加斯賭城

每年來自世界各地的觀光客都把一生積蓄花在這裡，於是累積了大量的金錢和怨念，是一個表面上人類玩弄金錢，實際上卻是金錢玩弄人類的地方....



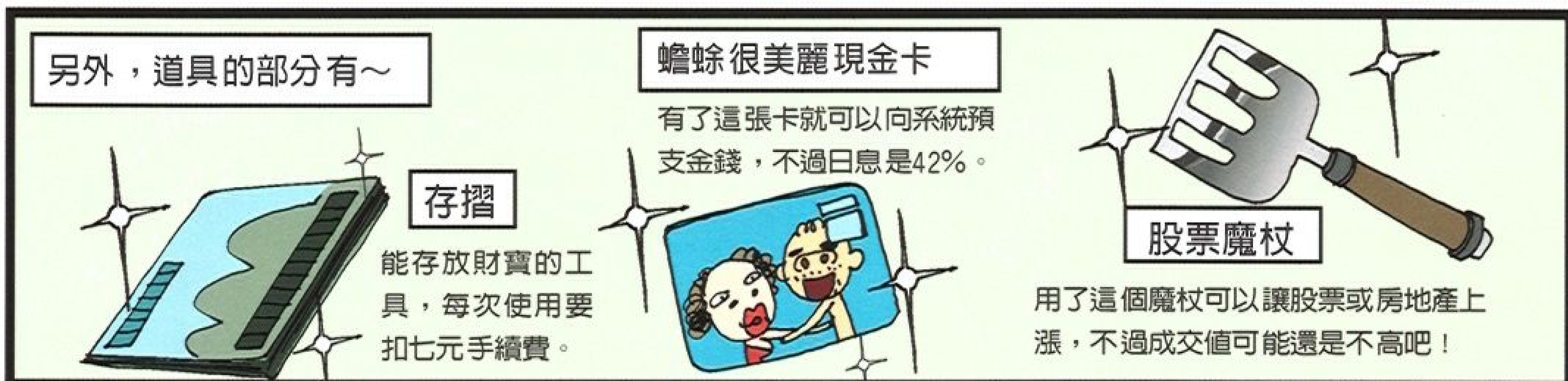
6 鞭蝠俠的豪宅

白天是世界首富韋恩咖啡企業的老闆，晚上則化身為打家劫舍...啊！不！是打擊犯罪的鞭蝠俠，其家產可見一斑...




好...好像真的很好玩...
那...那玩家PK呢？有戰鬥系統嗎？
啊啊啊啊啊！


PK當然就是玩家互相用財寶丟對方，先丟完的就算輸，只有被丟的份....
去死吧！！
看我的鑽石微雕！！
啊啊啊！！
好痛！！
....


另外，道具的部分有～
存摺
能存放財寶的工具，每次使用要扣七元手續費。
蟾蜍很美麗現金卡
有了這張卡就可以向系統預支金錢，不過日息是42%。
股票魔杖
用了這個魔杖可以讓股票或房地產上漲，不過成交值可能還是不高吧！


哇哈哈哈哈哈！！
實在是不可多得的好遊戲呀！！
走吧！回家了～
看來仙人已經被房貸壓力逼瘋了...

安德烈斯王國

地理概述



預言之塔
• 石盤上市大預言 •
P260～261



攻略圖書館
• 玩遊戲的最佳導引 •
P205～235

終極動員令：將軍之絕命時刻 P206
龍與地下城：灰鷹世界 P216
奇蹟餐廳 P222
仙劍幻境-水晶之魂 P232

仙人研究室
• 熱門遊戲現象大家瞧 •
P182～199

東京電玩展　現場直擊完全報導 P182

祕技開發室
• 要作弊請看這裡 •
P236～237



漫遊者旅店
• 線上遊戲遊記大公開 •
P256～259



世界瞭望台

預言之塔
漫遊者旅店
攻略圖書館
遊戲劇場
遊戲向上委員會
歐茲鐵匠鋪
究極Game館
尼爾斯廣場
玩家救濟所
遊戲工坊
仙境同盟會
石盤遺跡



究極Game館
• 最強悍新品！最完整曝光！ •
P49～92

EI P50
Seal ONLINE P52
吞食天地ONLINE軍團學園 P56
軒轅劍外傳：蒼之濤 P58
天使之谷 P62
三國演義ONLINE赤壁之戰 P66
金庸群俠傳ONLINE郭靖大俠 P68



玩家救濟所
• 疑問開解中心 •
P262～265



歐茲鐵匠鋪
• 硬體資訊總匯 •
P270～281



MegaDisc石盤遺跡
• 本月石盤操作重點 •
P268～269



尼爾斯廣場
• 各種石盤新聞全記錄 •
P34～44



世界瞭望台-東方觀測站
• 日遊飄洋過海現身 •
P 158～167

獨立別冊 線上期刊室
• 線上遊戲攻略連續報 •

金庸群俠傳ONLINE	P 02
天翼之鍊	P 10
三國演義ONLINE	P 18
吞食天地ONLINE	P 22
軒轅劍網路版	P 26
新天上碑	P 30
風雲ONLINE	P 34
A3	P 36
彩虹冒險	P 38
天下無雙	P 40



安德烈斯王城
• 石盤受歡迎程度最佳參考 •
P 24～25

皇家藏寶庫
• 超值寶藏國民大放送 •
P 26～28

皇家畫室
• 藝術家的最佳實力展示 •
P 30～33

皇家放映室
• 安德烈斯王國連載漫畫 •
P136～154



魔王的洞窟
• 怨氣抒發不吐不快 •
P 266～267

魔王的洞窟

軟世王城



遊戲向上委員會
• 優劣利弊在此公斷 •
P 243～255

終極動員令：將軍之絕命時刻	P 244
絕色魔力球	P 246
天河傳說	P 248
古墓奇兵：黑暗天使	P 250
吸血鬼之傷	P 252
奇蹟餐廳	P 254



仙境同盟會
• RO 完全實況追蹤 •
P 168～181



遊戲工坊
• 新遊戲預覽全收錄！•
P 99～130

超武俠大戰	P 72
東方傳說ONLINE	P 74
大富翁七7	P 78
緊急動員	P 82
江湖本色2	P 86
魔戒：中土戰役	P 90

神州ONLNE桃花仙境	P100	彩虹冒險龍之神殿	P 120
星空之門	P 102	決戰伊卡路斯	P 122
天堂：光與影	P 104	生存ONLINE	P 124
龍虎門	P 106	雲舞	P 125
模擬鄰居	P 108	中國貳聯合國之章	P 126
海商王	P 110	奇蹟	P 127
聖戰	P 112	真情色麻將	P 128
N-age	P 114	旺來麻將	P 129
封神ONLINE聖獸迷宮	P 116	帝國爭霸：風雲再起	P 130
神甲奇兵ONLINE	P 118		

出　版 PUBLISHMENT

發行人兼社長 王俊博 Chin-po Wang Publisher
發行所 智冠科技股份有限公司
電話 886-7-8150988轉223、224
投稿信箱 高雄郵政18-69號信箱
電子郵件 editor@swm.com.tw
全球資訊網 http://swm.com.tw

訂閱服務 Order & Service

訂閱查詢 (07)8150988轉263、267
劃撥帳戶 智冠科技（股）公司
劃撥帳號 41941885
雜誌，軟體線上訂購
遊戲快遞購物網站
http://www.gamexpress.com.tw

支援廠商 INFO & PRINTING

法律顧問 寰瀛法律事務所
台北市仁愛路四段376號7F
TEL：886-2-27058086
FAX：886-2-27085628
製版印刷 中華彩色印刷股份有限公司
台北縣新店市寶橋路229號
TEL：886-2-29150123
FAX：886-2-29189049

國內行銷業務 DOMESTIC CIRCULATION

智冠科技股份有限公司
南區/高雄市前鎮區806擴建路1-16號13樓
TEL：(07) 8150988　FAX：(07) 8151992
北區/台北市南港路二段99-10號
TEL：(02) 27789188　FAX：(02) 27789295
中區/台中市忠明路464巷5號1樓
TEL：(04) 2020870　FAX：(04) 2060610

安德烈斯王國

演出人員

遊戲仙人

網路遊戲可說是現實世界的一種虛擬模式，所謂"遊戲是假，但玩家可是真"，玩家在遊戲中所扮演的角色，可算是真實人格的投射，所以基本上玩家還是應該以負責任的心態去進行遊戲，別讓自己變成遊戲中的過街老鼠。

最近本仙人發現有人會冒用其它玩家的ID(以看來近似的名字，如仙人、仙人1等)，去欺騙其網上好友借其財物裝備，若沒注意的話，可能就被其得逞了，甚至有威脅該角色花錢消災，否則要惡搞來敗壞其名聲！對於這些已觸犯刑法的欺詐罪與恐嚇罪的玩家而言，這些網路罪行還是能被追查到並起訴的，可別因虛擬的小事而遺憾終生啊！

索卡畢

最近RO遇到撞窗期^^|||，等級很難提昇了，又沒有錢買屬性武器，加上朋友去日本幫我買了2手PS2軟體回來，所以我又跑回去玩PS2了，現在正在玩《桃太郎電鐵11》……哈，目前已經快要玩到99年了，預定到時的資產可以破30兆日幣吧，真是可怕的數字^^|||，目前都已經沒有資產可以買了，所持金都一直花不完了，真怕遇到銀次(桃太郎電鐵中的小偷，會偷玩家的錢)!!

柯里克

暑假過後單機遊戲的數量又再度大幅減少，線上遊戲的點數卡已經變成商店的主要銷售物品。最近老柯有一個計畫，就是在網路上大賣較便宜而且郵寄快速的點數卡，希望到時候大家多多支持喔！

索特王

最近WCG世界電玩大賽正在如火如荼的進行，本王雖然還是非常的為我們的選手加油，不過本王也覺得此大賽實在不夠國際化！待本王好好策劃策劃，改天就在王國內辦一個真正的世界大賽吧！哈哈哈！

歐茲

年底又有多款3D網路遊戲即將上市，屆時不僅玩家的電腦配備要升級到很高等級，而且寬頻網路也要更快，這樣才能確保玩這些遊戲時不LAG，看樣子國民們得多存點錢才行了！

尼爾斯

最近小尼的朋友計畫走絲路去烏魯木齊，然後攀山越水的前往西藏拉薩，瞻仰布達拉宮，好好的拍一些照。好想跟他一起去喔！！問一下預定的時間要多久呢？總計45天，嗯！我想還是算了吧！等在家看照片好了！



藍斯洛

總覺得爬山健身是一件閒人和老人在做的事，但最近不知道怎麼搞的，我卻學著人家一起去爬山，朋友還被我死拖活拖的一起去爬，當然啦！在爬的時候大家總是怨聲載道，但當爬上山頂的那一刻，雖然汗流浹背、氣喘如牛，但覺得身體卻通體舒暢，全身活絡，成就感十足的哦～呵呵～以為小藍爬的是玉山嗎？！……沒有啦……萬壽山而已^^!!

G魔王

最近因為過於勞累，導致血壓升高@@，有時都會覺得頭昏腦脹，再加上趕稿期的壓力及疲累，真是快要瘋了@@，希望截稿之後，能把身體調整回正常的狀況!!

蕾蕾公主

哈哈哈！最近蕾蕾正努力要賺外快，準備投資朋友開一家店呢！至於賣些什麼東西就不能告訴你們了！總之啊一定是很可愛、很討人喜歡的東西就是。到時候還要請大家多多捧場呢！

阿雷斯

秋天又快到了，最近的天氣有越來越涼爽的感覺，晚上騎在路上已經開始感到陣陣涼意襲來，感冒的人也多了起來。不過真正感到憂心的，是最近的食慾大了點，永遠都沒有滿足的一刻，好不容易有點瘦下來的情況又回復成以前，我…我不要……>_<

沙雷納

天氣漸漸冷了！希望國民們早晚出門時都要記得準備保暖衣物，這樣子才不會不小心感冒了喔！









遊戲新幹線 …………… 封面裡、1-3
中華網龍 …………… 封底裡、18-21、286-287、288
勝盈 …………… 封底
台灣光榮 …………… 4-7
易吉網 …………… 12-13
台灣微軟 …………… 15、17
英特衛 …………… 22-23
台電 …………… 29
美商藝電 …………… 35、37、39
億泰利多媒體 …………… 41
猿人在線 …………… 43
京群超媒體 …………… 45
松崗電腦 …………… 46-47
雄圖 …………… 48
鉅崴科技 …………… 93
智冠 …………… 94-95、96-97、98、155、238-241、282-283
音樂工作室 …………… 131
遊戲橘子 …………… 132-133
大宇 …………… 134-135
鈊象電子 …………… 156-157
英寶格 …………… 200-204
Yoho網 …………… 242
光譜資訊 …………… 284-285

廣告森林神殿參加熱線

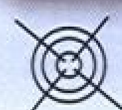
愛德琳女神 曾玉琴 advertise@swm.com.tw

凱莉小天使 穆雪芬 kelly@swm.com.tw 高雄專線（07）8151063

珍妮小天使 陳宜臻 jany@swm.com.tw 台北專線 27889118-248

Microsoft®

NEW! PC版 中文版



第一人稱射擊遊戲

HALO
COMBAT EVOLVED
最後一戰

Halo強殖入侵，緊急募集最強人類。PC即將納入終極戰區！

來自Xbox最受歡迎的遊戲Halo，PC版開始宣戰！超越過去的連線射擊遊戲：更新式的武裝配備、更巧妙的任務變化、更豐富的視覺及劇情，以及最多**16人區域連線**。你可以和最強悍的夥伴一起並肩作戰，在5.1杜比音效的支援下，真正的戰爭即將爆發！

歡迎上網查詢 http://www.microsoft.com/taiwan/games

TS ONLINE TS ONLINE TS ONLINE TS ONLINE

中華網龍股份有限公司 www.chinesegamer.net

智冠科技股份有限公司 www.soft-world.com http://智冠.TW

吞食天地 ONLINE

軍團學園

ts.chinesegamer.net

孫策

史上最強軍團學園 11/20等你來報到

各路豪強群集吞食 開啓可愛攻城戰

正確開戰日期請依官方網站公告為準





軍團勢力興起　成立史上最強軍團

軍事人才培訓　壯大軍團傲視群雄

後勤補給系統　儲備充足糧草軍備

城池攻防戰爭　啓動另類可愛團戰



金庸群俠傳 Online

郭靖大俠

金庸群俠傳 資料片 jy.chinesegamer.net

跨越二年重大改版
創造全新「金庸群俠傳Online」

全新1.5版即時戰鬥–嶄新金庸路、創造新傳說！

名門之戰–江湖存亡戰、正邪挑邊站！

脫胎換骨–變換新造型、威力再提昇！

商人新玩法–出海遊四方、馬車更便利！

註：產品包裝中所附贈的虛擬寶物，不適用於ver1.5即時戰鬥版，
僅適用於回合制「金庸群俠傳Online」中。

發行 智冠科技股份有限公司 www.soft-world.com http://智冠.TW 研發 中華網龍股份有限公司 www.chinesegamer.net 智冠科技股份有限公司 www.soft-world.com http://智冠.TW

注意事項：遊戲設定資料及產品包裝內容一切以實際上市內容為主，本廣告提供資料僅供參考！

刀劍 封魔錄外傳 上古傳說

九十九新魔人
重現江湖

新角色：戰僧 及 神秘隱藏角色：英雄王

神阻殺神 魔阻屠魔

尋找英雄王！99 新再現江湖！

為慶祝《刀劍外傳：上古傳說》上市，「英特衛」特地舉辦：『尋找英雄王！99 新再現江湖』大挑戰！
遊戲上市日起，二星期內：

1. 玩家只要在遊戲中選出隱藏角色「英雄王」並存檔，
   前三十名將檔案寄回「英特衛」的玩家即可獲贈年度動作遊戲巨作：「天王」遊戲一套

2. 使用「英雄王」挑戰遊戲中獨特的「連殺連擊系統」、
   並將自己所創下的99 連殺記錄抓下並寄回「英特衛」，
   前三名即可獲得贈品 --- 矽凱公司提供的 --- 行動家庭劇院 5.1 音效盒（附頭載）！

詳請請見英特衛網站：http://www.interwise.com.tw





本遊戲可單獨執行，無須搭配刀劍封魔錄主程式

代理發行
英特衛多媒體
INTERWISE
TEL.(02)29996768 FAX.(02)29997707
http://www.interwise.com.tw

Hi-Life 萊爾富
OK便利店

像素软件
PIXEL SOFTWARE
www.pixelgame.com

軟體世界
安德烈斯王城



本期最新上榜的遊戲包括了遊戲龍的蒼龍少年、智冠工坊的紅樓續夢及數碼戲胞的《天翼之鍊》，而其中最受矚目的就是夾帶強大的故事解謎情節的韓國線上大作的《天翼之鍊》。

著眼於目前遊戲市場上的可愛類型的線上遊戲當道，就以《仙境傳說》這款可愛為主的遊戲就佔據遊戲界的半壁江山了，而為了要在可愛到底中的市場中同中求異，數碼細胞立即引進的就是《天翼之鍊》這款線上遊戲，企圖以這個另類的可愛造型贏得市場的一席之地，其工坊的實力另人不容小覷哦，就讓我們繼續的關注這款線上遊戲的後續發展吧！～



長江後浪推前浪，但看來這期的浪看來還真小，除了前幾名有些許變動之外，其它的遊戲均被前面幾個不動如山的熱門遊戲所擋住，唯一可以殺入山頭林立的十名內就只有數碼戲胞的《天翼之鍊》和松崗電腦的再度回榜《魔獸爭霸3》。

疑～之前還滿個看好的韓國超級大作～《A3》呢？怎麼連二十名的進不去呢？這個結果真是讓人覺得有些驚訝，原先十分看好這款線上遊戲，但沒想到這款遊戲還是不太符合國民們的口味，大家已經用上線人數決定了這款遊戲的未來了，呵呵^^!!看來應該建議華義工坊再走回《石器時代》可愛類型的遊戲吧～^^!!!至少小藍是這麼覺得～

國民排行榜

- 統計日期：9月25日～10月15日
- 資料來源：軟體世界第174期人氣調查表

排名	遊戲名稱	代理商	類型	上回	票數
1	仙境傳說	遊戲新幹線	線上角色扮演	上回1	1511
2	仙劍奇俠傳2	大宇資訊	角色扮演	上回2	827
3	幻想三國誌	宇峻科技	角色扮演	上回3	694
4	蒼龍少年	遊戲龍	角色扮演	新登場	567
5	天翼之鍊	數碼戲胞	線上角色扮演	新登場	542
6	聖女之歌2-撒雷母天使	唯晶科技	角色扮演	上回4	536
7	魔獸爭霸3～寒冰霸權	松崗電腦	即時戰略	上回7	519
8	紅樓續夢	智冠科技	養成	新登場	476
9	征天風舞傳～三國誌異	弘煜科技	角色扮演	上回10	434
10	三國志9	台灣光榮	戰略	上回8	422

工坊銷售排行榜

- 統計日期：9月01日～9月31日
- 資料來源：協力商店

排名	遊戲名稱	代理商	類型	上回	票數
1	仙境傳說	遊戲新幹線	線上角色扮演	上回1	8865
2	吞食天地Online	中華網龍	線上角色扮演	上回3	5328
3	金庸群俠傳Online	中華網龍	角色扮演	上回2	3946
4	幻想三國誌	宇峻科技	角色扮演	上回4	3245
5	魔獸爭霸3	松崗電腦	即時戰略	再入榜	3209
6	仙劍奇俠傳3	大宇資訊	角色扮演	上回6	2927
7	勇者泡泡龍4	龍愛科技	益智	上回7	2661
8	天堂	遊戲橘子	線上角色扮演	上回12	2611
9	天翼之鍊	數碼戲胞	線上角色扮演	新登場	2553
10	魔力寶貝	大宇資訊	線上角色扮演	上回10	2247
11	三國霸業2	詮積資訊	角色扮演	上回13	2138
12	神之領域	數碼戲胞	線上角色扮演	再入榜	2109
13	征天風舞傳～三國誌異	弘煜科技	角色扮演	上回11	2084
14	紅樓續夢	智冠科技	養成	上回16	1839
15	E路狂飆	瑪吉斯科技	模擬	新登場	1805
16	三國演義Online	中華網龍	線上角色扮演	上回9	1772
17	封神Online	鈊象科技	線上角色扮演	上回14	1709
18	三國群英傳4	奧汀科技	戰略	上回20	1663
19	GOGO台北捷運	尼奧科技	模擬	上回18	1598
20	明星三缺一2	智冠科技	益智	再入榜	1581

調查協力商店



北區：書耕電腦　展書堂　丸升文化　中聯科技　上和資訊　佳美科技　板創　明玉

中區：新人類圖書城　諾貝爾圖書城　飛碟流行玩具城　新世紀書局　墊腳石圖書　日本橋　大大文化廣場　山民圖書　亞洲心資訊　有格電腦　大大書店　旭曜　全亞通

南區：多米資訊　日本橋　順發3C量販　風鈴資訊社　哈特資訊　光南書局　歸仁文化廣場

皇家藏寶庫

各式珍貴寶物等待國民來爭取



本月由遊戲仙人做了一下國家財政統計，發現已經有國民Ｓ幣累積到破一萬Ｓ了！！其擁有的Ｓ幣己經直逼兌換PS2額度喔，可見積沙也能成塔，只要有心慢慢存，換電腦也不是夢囉～在此也感謝各位勤儉儲蓄的國民們，就是因為有你們，Ｓ幣才能大放光芒啦～

老編在此公布本月的限時兌換贈品………RO仙境傳說－浴巾五條！你問老編為什麼只有五條？這你就有所不知了，因為這五條是……最後的存貨啊！絕對絕版，有錢市面上也買不到哦～因此，手上有50 Ｓ幣的人請手腳要快，因為限時兌換5個，5個換完後活動即結束。所以，請在雜誌出刊後，以Emial至老編信箱的方式預定兌換，或傳真至07-8151064預約兌換，只要寫上「我要以50S兌換RO仙境傳說－浴巾」並註明姓名地址即可，請馬上行動！Ｓ幣妙用無窮，老編在此呼籲大家愛用Ｓ幣，多多收集Ｓ幣，謝謝！





安德烈斯王國S幣兌換 MENU

A1. 台碩Aspeed Zeus電腦

兌換額度

35000S



參考規格
- Intel Pentium 4
- 256MB RAM
- 40GB HD

A2. PlayStation2

兌換額度

12000S



A3. 柯達DX3700數位相機

兌換額度

11000S



A4. Palm m125

兌換額度

8000S



A5. IBM 60GB 硬碟

兌換額度 **4000S**

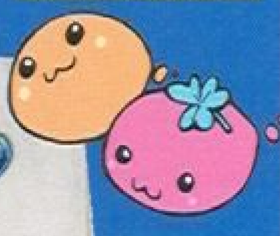


G1 RO 仙境傳說－浴巾 5 名

兌換額度 **50S** 限時兌換







Special New Update

注意事項

1. 電腦或硬體部份會隨新產品的推出更換項目或降低兌換額度。
2. 有限量的贈品（如 20 名），兌完為止，兌換前最好先Email給老編確認是否有存貨。老編信箱 Chief@swm.com.tw 。
3. 未發行的遊戲可預約兌換，但需等遊戲發行後才能寄出。
4. 手中有 s 幣者，亦可 Email 老編建議兌換之贈品，如面紙一包等等。
5. 若 S 幣序號與他人重覆，暫時無效等待鑑定調查。



本月 安德烈斯國民大獎

A. 虛擬人生 3 20 名

明日工作室的虛擬人生 3 ，不但破除了大家對傳統大富翁遊戲強調畫面可愛、內容卻顯得有些單調的刻板印象，還保留了大富翁的進行方式，並結合了紙牌對戰、RPG 、戀愛養成等模式，使玩家同時體驗到多種類型的遊戲樂趣，最棒的是，明日工作室熱情贊助了二十套做為國民大獎，感恩啊～



B. 奇幻仙境 20 名

由Falcom製作的可愛風 RPG－奇幻仙境，可說為不振的單機遊戲市場注入了一股新活力，讓人初瞥一眼便為之驚豔，原來…….可愛風格才是王道啊~~ 為了讓你自己也能「可愛歷險 勇氣向前」，想成為二十名幸運勇者之一，快把回函寄回來吧！



173 期國民大獎 得獎名單公佈

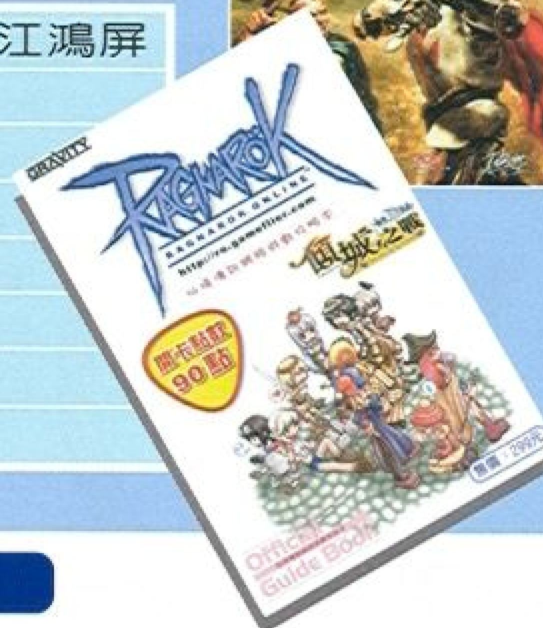


A. 獅子心 15 名

台北市	賴宜鈴	台南縣
陳韋印	黃冠傑	陳震哲
基隆市	新竹縣	高雄市
張嘉文	鄭凱承	黃正偉
台北縣	桃園縣	林信豪
楊政龍	武思采	金門縣
李育豐	台中縣	梁振升
吳佩蓉	陳湘瑋	洪培德

B. 仙境傳說傾城之戰攻略包 20 名

台北市	宜蘭市	張哲榮	翁念楷	江鴻屏
許竣雄	林瑞賢	彰化縣	高雄市	
台北縣	台中市	王　瑜	張荏翔	
錢文龍	莊詠勳	黃耀澄	高雄縣	
宮田紀夫	台中縣	南投市	阮俊德	
林明旭	黃永輝	卓靜雯	花蓮市	
黃任尉	彰化市	吳靜怡	徐慧齡	
陳志和	林昱君	雲林縣	花蓮縣	



獎品規格以實物為準　規格若有變動將另行告知　得獎者須自付贈品稅。

王國的工坊名產人氣鑑定區

衆國民有福啦！

安德烈斯王國開運鑑定團

搶先贈送 殭屍妹公仔 50份

委託工坊：遊戲新幹線
委託名產：限量製作的殭屍妹公仔

本月老編有請愛德琳女神和珍妮小天使出門遊訪各工坊，除去各工坊逛逛外，當然也不忘幫安德烈斯的子民們看看各工坊有什麼名產，可以帶回來給衆國民一同鑑定分享啦~~

第一站受害…不…是第一站愛德琳女神訪問的工坊是「遊戲新幹線」，　該工坊提供鑑定的名產是－「殭屍妹公仔」50個！「殭屍妹公仔」外面可是看不到的唷！目前國民取得的方法只有參加安德烈斯王國皇家藏寶庫的開運鑑定團活動喔！

愛德琳女神在正要動用美色感謝新幹線友邦國時，工坊主人不知是出於害怕還是…竟趕緊說：「沒關係，妳趕快帶回去給國民們鑑定吧！」。老編真是不知該為愛德琳女神感到幸還是不幸啊～

因此，凹到殭屍妹公仔50只！當然，工坊主人也想知他的名產在國民心目中的價值啦，因為目前市面沒有在賣，真正的價值，只有要靠諸位國民一起來鑑定喔，只要有參加鑑定的安德烈斯的子民就有機會可以得到唷！鑑定並參加抽獎方式為：在回函卡的留言板找空白處，寫下：我認為殭屍妹公仔（一個）值XXX元，寄回安德烈斯王國，就有機會可以抽殭屍妹公仔啦！當然，最接近平均估價的國民，還可以獲得1000S哦！！鑑定與得獎結果將在下期公布哦～



委託工坊：遊戲新幹線
工坊主要產品：仙境傳說、EI
販賣流通所：智冠科技





創意插電

【誠信】
對用戶、對員工、對股東揭露真實的資訊
如：台電定期完整公開營運成果，即是誠信的表現。

【關懷】
不分時間地點，台電關懷的心意不變。
如：台電利用廢棄電桿做為人工魚礁，為漁業保育盡力即是關懷生態的表現。

【創新】
世界多變，台電創新的動力不變。
如：台電積極更新經營管理模式，以符合未來競爭需求，即是創新的展現。

【服務】
工作環境不同，台電的專業服務不變。
如：台電無分寒暑、日夜、風雨，盡心為台灣提供完善的電力即是服務的展現。

總獎金160萬 徵創作高手

快將你無人能敵的創意插上電源
因為台電將重金徵求創意高手
總獎金高達……160萬　係金せ！
有企業精神標誌徵選，30秒企業精神歌曲徵選
還有大人小孩都能參加的徵文活動呦！

台電企業精神標誌

參加者須將作品以完稿方式呈現，除標準樣式外，另需附上直式、橫式及應用各一，將作品以A4大小紙張印出並張貼表板上以利評選作業。

台電企業精神歌曲

30秒台電企業精神歌曲創作，風格及使用樂器不限，作品需符合台電之誠信、關懷、創新、服務原則，製作成可播放格式（錄音帶、光碟等），並附上歌詞及簡譜。

「為生活充電」徵文活動

作品限800字以內，並以中文書寫，分組及其題目如下
社會組：感受時代進步的電流
大專組：人生的電力
高中組：一個屬於電力的時代
國中組：生活電力小故事

以上三項參賽作品一律掛號寄至：
台北縣中和市中山路二段327巷9號
紅藍創意傳播股份有限公司　台電徵選活動小組收

即日起至11月30日截止收件，詳情請上網htpp://www.taipower.com.tw，
有任何問題請電(02)2246-2884

誠信，關懷，創新，服務



台灣電力公司

皇家畫室

王國畫家的作品展示場





畫室公告

歡迎來到皇家畫室，在這裡是王國中所有功力高強的畫師發揮的天地。只要各位畫師提起筆，將你的作品（最好以明信片大小）寄到高雄郵政18-69號信箱，或是E-mail到leaflet@swm.com.tw（電腦檔最少要800*600，存成TIF檔或JPG檔）要記得清楚的寫上姓名、地址、電話等詳細的聯繫方式，只要能夠登上畫室展覽，不僅能獲得一定數目的金錢及經驗值，你更有機會奪得「畫家賞」大賞，甚至成為自創流派的一代宗師喔！

ps.本畫室投稿作品概不退還



MoMo 10P/100S

看來一點都沒有溫柔的感覺 ^^|||



愛睡狸 10P/100S

人物表情好可愛啊 ^^



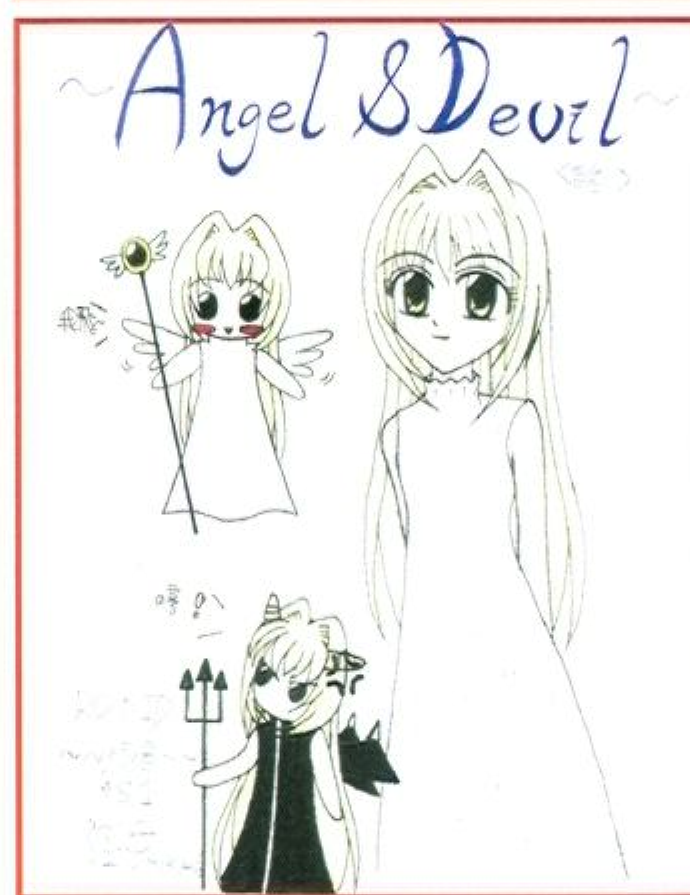
戴希佐 10P/100S

網點處理的不錯 ^^



涵仔 10P/100S

帥氣的小喬



洛伊 10P/100S

天使與惡魔的對抗啊，挺有趣的！



水羽 10P/100S

安德烈斯王國的２位大姊頭^^



JS 15P/150S

美麗的天使



水櫻靖 10P/100S

哇……一次養這麼多寵物啊



朱嫈群 15P/150S

替月藏說聲：感謝支持啦^^



榕榕 10P/100S

這位拿著關刀的男生是誰啊?



嘰哩呱啦 10P/100S

泡茶、胡思亂想!？，還真悠閒啊



稻葉羽 10P/100S



哪迷 10P/100S



胡可人 10P/100S



趙可婷 10P/100S



Sarah 10P/100S



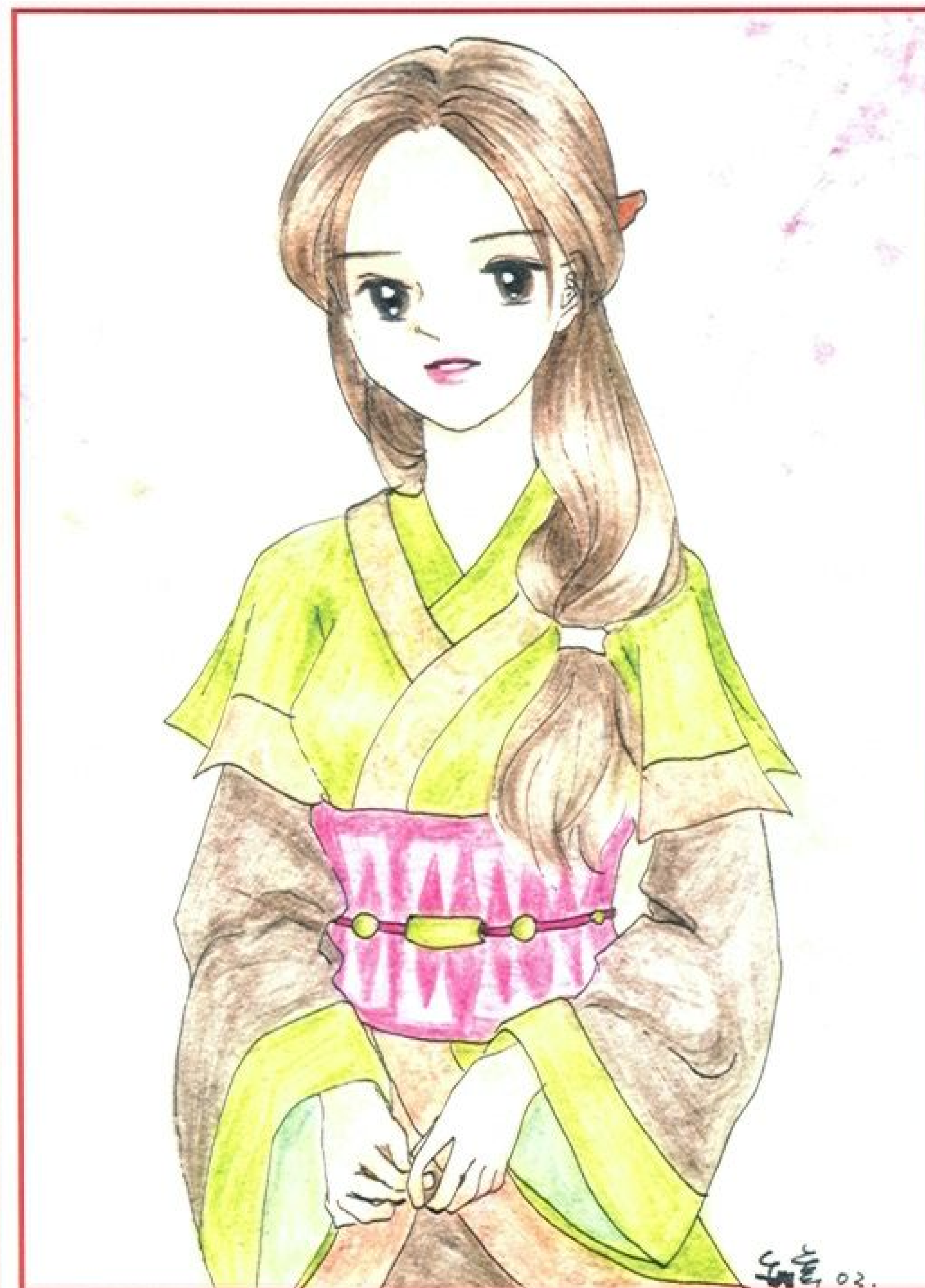
曦潼 10P/100S



銘祥 10P/100S



暴走漫迷 10P/100S



顥雨亭 15P/150S

背景的櫻花很美



DOREMI 15P/150S

風這麼大啊



雪～ 5P/50S



冰～ 5P/50S



Allen 5P/50S



風瞳 5P/50S



JEN 5P/50S



頂級傻瓜 5P/50S



笛音 5P/50S



小藍 5P/50S



邱淑如 5P/50S



張宸豪 5P/50S



紫嫣 20P.200S

大美女一名^^



店店小魔女 15P.150S

我只有在RO^^|||，沒空MU



NEWS

跳票、跳票、跳票

《戰慄時空 2》確定延後推出

自從E3出展以來，《戰慄時空 2》就成為廣大FPS愛好者熱切期待的巨作。遊戲最初預定為9月30日發售，很多玩家都期待能在國慶日期間好好享受一下，不過很多有經驗的玩家和業界人士也都一致認為遊戲肯定會跳票，只是各方跳票資訊傳來後，Valve卻在一些場合堅持遊戲肯定會按時發售。轉眼到了9月底，終於跳票的資訊得到確認。

Valve的Doug Lombardi只是用一句話：『遊戲將延後推出。』來宣佈遊戲跳票。具體原因沒有說明。目前預計的時間是在今年年底聖誕節。



喂~喂~看得到我嗎？！

用GBA也可以打視訊電話



《日本經濟新聞 朝刊》報導，通信機器廠商DIGITAL ACT會社宣佈正在開發使GBA主機成為視訊電話的專用卡帶『CAMPHO ADVANCE』，卡帶附屬小型CCD攝像頭（畫面擷取速度為每秒11-17張，11萬畫素）、耳機、話筒，將卡帶插入GBA，並連接電話線，即可成為一部可視電話，該商品獲得了任天堂會社的開發許諾，預定於12月發賣，價格約13000日元。



九牛在拔毛

微軟遊戲部門再度裁員

微軟近日宣佈，該公司的PC遊戲以及XBOX部門近來又一次小幅裁員。據該公司發言人稱，微軟遊戲開發部門裁員34人，大致是該部門總員工1229名雇員的3%。該發言人稱，此次的裁員是例行重組的程序之一。

發言人稱，『現在XBOX業務已經從高姿態市場切入轉型到成熟的商業運作，我們的遊戲組合戰略在於創造最優秀的平臺遊戲，為了達成這一目的，我們需要改進開發運行機制，以達到更高的效率並使其獲得長期成功和獲利性。』

Microsoft Game Studios為了創造更多的XBOX遊戲而從外部廣泛吸收新鮮血液。例如Bungie，這個創造了《HALO》的製作室就從RARE（位於英國，原任天堂主力遊戲開發商，後被微軟收購）招攬了不少的開發者。新主機需要大量成功的第一大作，因為獨佔性對於一款主機而言意義重大。不過在後來，微軟的重點又轉移到了XBOX LIVE。XBOX上出色的網路服務成為該平臺的最大賣點。

微軟的裁員並不意味著業務收縮，比爾蓋茲上周就公開表示將會招聘5000名新員工，以加強其研發部門的實力。

NEWS NEWS

真正的英雄才能明瞭自己背負之使命

~ 全球遊戲專業雜誌評分近滿分的魔戒三部曲：王者再臨遊戲 ~

THE LORD OF THE RINGS
THE RETURN OF THE KING

魔戒 III：王者再臨

11月全面上市







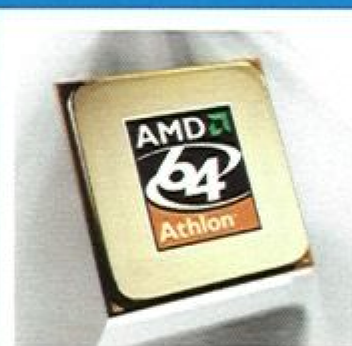

中文版 PC PS2 英文版 XBOX




NEWS

就是要快！～

AMD64位元CPU推出，遊戲玩家最早受益



64位處理器被稱作是個人電腦的下一次重大突破，它將能夠重新刺激電腦產業的銷售、提高利潤，並為電腦產業打開令人激動的新市場。

晶片推出後，國外有專家對此進行了測試，認為二種系統性能的提升是十分明顯的。在完成DVD製作等需要大量計算資源的任務方面，二個系統都比原來的系統少用了數分鐘的時間。但這種性能提升是有代價的，Power Mac G5和配置AMD公司Athlon 64晶片的FX-51系統的售價高達3000美元。

32位元的晶片能夠處理4G的記憶體嗎？目前只有極少數個人電腦配置這麼多記憶體，對於資料庫應用軟體、核爆炸或長期天氣預報，AMD公司的官員稱，64位的運算能力將有助於PC繪製更逼真的圖像。不過這得等到支援64位元的軟體問世、以及客戶能夠買起如此多的記憶體後才能夠實現。



Blizzard前途未明

Vivendi向GE售出娛樂部門

美國通用電氣集團與法國Vivendi公司于本周三達成協定，以140億美元收購Vivendi公司旗下的美國娛樂資產，收購的部分將與其通用集團旗下的NBC合併，創建世界第6大媒體集團NBC Universal。此舉將使Vivendi獲得38億美元用以償還債務，而通用預計總價值430億美元的NBC Universal 2004年得總收入也將達到130億美元。

Vivendi Universal是法國最大的媒體集團，手上握有好萊塢的環球電影公司股權，以及包含電腦上知名的Blizzard、Sierra、Valve Software…等公司股權，全球大賣座的《魔獸爭霸》系列、《星海爭霸》《暗黑破壞神》《戰慄時空》系列遊戲全都是Vivendi的版權。所以當去年傳出Vivendi有意出售旗下遊戲部門版權時，曾引起其他如微軟、EA的高度重視。

由於在合併新公司的營運重整目標中，有提到電視、電影、網路、娛樂、主題樂園這五大方向，卻唯獨漏掉關於遊戲這個領域，而歐美遊戲界傳聞可能原有Vivendi Universal旗下的遊戲部門如Blizzard、Sierra、Valve Software等公司將要分別出售。因為這些都是票房保證的知名遊戲公司，看來可能會再度掀起一陣爭奪戰了。

VIVENDI UNIVERSAL

前景堪虞

N-Gage讓玩家與業界均不看好

世界最大手機製造商諾基亞將於10月7日推出首款遊戲手機，以提升低迷的銷售態勢。

這款諾基亞N-Gage手機最先在亞洲地區推出，進而在全球上市。不過，遊戲玩家和評論界對它的評價都不高，稱其不但價錢昂貴，且兩方面的性能都不十分出色。



而遊戲玩家表示，遊戲卡插拔比較麻煩，而且圖形介面也不如Gameboy以及其他手持遊戲。同時，有分析師認為，N-Gage建議零售價為300至400美元，對諾基亞想吸引的年輕玩家來說，有些難以承受。儘管仍有些缺點，但包括全球最大的遊戲出版商EA以及THQ在內的一些世界頂尖遊戲出版商已經同意為該手機製作遊戲。

這是諾基亞第一次涉足由日本的任天堂公司佔據主導的領域，但各界對此反應不一。諾基亞這次首先在香港、澳大利亞、新加坡以及泰國推出了上述手機，此舉意在遊戲行業獲得發展，以平衡全球手機市場增長緩慢的不利局面。

從有線到無線！

2006年無線遊戲總值將超過35億美元

據Yankee Group的最新報告，2006年美國消費者將會在無線遊戲這一領域支付5億美元，歐洲人會支出10億美元，而亞洲人會花費20億美元。然而，無線遊戲將僅僅只佔無線娛樂業務總值的20%，且只相當於優質內容業務總值的5%到10%，數值隨地區的不同而發生變化。

Yankee Group無線與移動企業商務總監Adam Zawel說：『當運商必須確定如何才能與中間商合作，並且何時才值得與媒體與娛樂公司直接對話。當創造出新合作關係與計費模式時，運營商必須減輕內容提供主對數位版權管理的擔心，成功可能會如Kazaa類服務傳遍整個無線行業一樣，必須準好相應的準備。』

Zawel還說：『遊戲與媒體公司和賣方公司為了適應移動娛樂服務必須將他們的商業模式調整為無線媒體相配匹的類型。他們的模式中必須包括對營運商的最小回報。當運商的網路成本正在迅速下降，從而確保讓更多的應用技術以比非無線類媒介更合理的價格透過無線傳播。』

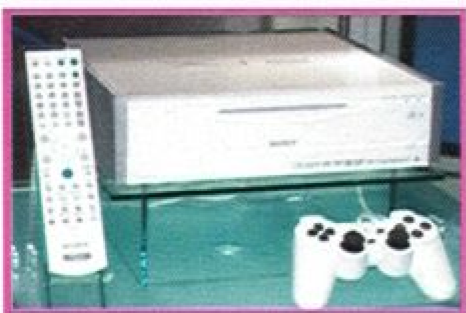
NEWS

最新娛樂主機問世

SONY 正式發佈家庭娛樂平臺 PSX

SONY 展示了一款名叫 PSX 的家庭娛樂主機，這款定位於家電和遊戲機之間的主機終於正式發佈了。

這次的發佈公佈了更加詳細的型號與規格，這次發佈的 PSX 主機共有兩個型號，DESR-7000 和 DESR-5000，它們的區別在於前者使用了 250GB 的硬碟，而後者使用了 160GB 的硬碟。DESR-7000 的售價為 99800 日元，而 DESR-5000 的售價為 79800 日元，正式進入市場發售應該在今年年底。



作為一種介於家電和遊樂器之間又集兩者於大成的一款產品，其功能自然是能夠面面俱到。作為遊樂器，PSX 擁有和 PS2 相同的遊戲引擎，作為家電，播放 DVD 自然不在話下，最主要的功能便是能夠作為一台硬碟錄影機使用，其錄影的品質可以有 HQ/HSP/SP（標準）/LP/EP/SLP 六種設定值，錄影的時間也會根據品質不同而不同，其中擁有 250GB 硬碟的 DESR-7000 可以在 HQ 模式下錄製 53 小時，SP 模式錄製 107 小時，在低畫質的 SLP 模式下錄製 325 小時，DESR-5000 由於硬碟空間所致就有相對程度上的減少。

NEWS

換個平台～繼續奔馳

《俠盜獵車手》即將移植 XBox

美國遊戲公司 Take — Two 發表了 2004 年第 3 四半期決算，並宣佈《俠盜獵車手（GTA）》系列正式登場 XBOX，曾多次傳出的傳聞終於得到了證實。



關於 XBOX 版將會得到 GTA 移植版的傳聞由來已久，但因為 SONY 與開發公司有著獨佔協議，在協議到期前，該系列只能在 PS2 平臺和 PC 平臺上推出，所以關於 XBOX 版 GTA 遊戲的消息之前一直沒有得到最終證實。現在雖然正式宣佈了這一消息，但 XBOX 版會否有新加內容尚沒有任何資料公佈，因為這個合集的 PS2 版在 XBOX 版之前推出，因此看起來 XBOX 除了會得到接近 PC 版的畫面質量提升外，也許將不會有新內容增加呢。

附帶一提，另外目前由 CAPCOM 預定在日本推出的日版 PS2《俠盜獵車手 3》，則是預定 9 月 25 日發售。而《俠盜獵車手》系列自 1997 年發售推出以來，目前已經累積 2500 萬套的銷售成績，不管是《GTA3》還是《GTA：VC》兩邊都有 500 萬套以上的販售成績。

開啓歷史新頁

兩大廠商跨領域 在無線遊戲展開合作

摩托羅拉公司的半導體產品部將要提供高速低電壓晶片組給任天堂 GameBoy Advance，增加無線功能。任天堂在手持遊戲市場的領先地位與摩托羅拉公司的無線通信技術的合作開啓了無線遊戲的另一頁，為玩家帶來了革命性手持遊戲新感受。

任天堂公司的研究與策劃部總經理 Satoru Okada 說：『摩托羅拉公司的無線晶片組實現高速與省電兩種功能。這對於手持遊戲方案非常重要。此外，摩托羅拉無線領域的經驗，例如他們的天線技術也有助於我們開發遊戲系統。摩托羅拉不僅可以提供積體電路開發的幫助，在系統工程方面也給我們很大支持。GameBoy Advance 的玩家將可以感受一種全新遊戲的感受。』

摩托羅拉公司半導體產品部總裁兼首席官員 Scott Anderson 說：『任天堂公司是消費娛樂市場的佼佼者，與之合作可以進一步強化我們在內嵌無線技術的領先地位。我們為任天堂公司提供一全套定位於終極用戶的無線系統方案。對於遊戲者的感受我們很有信心，這一方案將吸引新老用戶到任天堂來。』



日本遊戲產業新趨勢

東京電玩展露商機

日本是世界電子遊戲大國，電子遊戲博覽會的水準也很高。此次遊戲博覽會的參展公司數量為歷年之最，達 111 家，除日本公司外，還有外國公司。到場人數超過 15 萬人，絕大多數是十幾到二十幾歲的年輕人，而最引起他們興趣的是網路遊戲。

網路遊戲在日本發展很快。在去年日本遊戲產業出現下滑，遊樂器和遊戲軟體國內外總銷量比前一年減少 13.4% 的情況下，網路遊戲卻一枝獨秀，產值猛增 4 倍，達 60 億日元。

在日本電信電話移動通信網路公司的展臺前，日本各大遊戲公司都榜上有名。據手機遊戲的推銷人員介紹，日本今年手機遊戲新作比去年增加了一倍，隨著寬頻的日益普及和手機上網人數的大幅增加，『娛樂無所不在』將成為手機遊戲的最大特點。

日本早已進入老齡化社會，吞世代現象也日益嚴重，導致遊戲人口減少。另外，由於電子遊戲與數位化技術關係日益密切，先進設備不斷湧現，令那些不了解新技術的人望而卻步。為解決這些問題，任天堂公司總裁岩田聰呼籲人們要注意遊戲的『博與深』，『博』是要用戶入門輕而易舉，深是讓人感到遊戲魅力無窮。

NEWS NEWS

NEED FOR SPEED UNDERGROUND
極速快感：飆風再起

歡迎來到競速有理的《極速快感: 飆風再起》遊戲天堂
《極速快感: 飆風再起》徵求賽車皇后

夠嗆! 夠美! 夠酷的美少女，《極速快感: 飆風再起》賽車皇后徵選等著你! 快拿起相機拍下你最得意的照片吧! 填寫個人基本資料、日夜聯絡電話，並寫下為什麼想當《極速快感: 飆風再起》賽車皇后的理由，寄到TWEVENT@EA.COM，你就有機會成為《極速快感: 飆風再起》賽車皇后，賽車皇后的獎金高達三萬元喔！

◎ 網路初選: 11月10日至11月24日為止，《極速快感: 飆風再起》官方網站票選 (http://nfsug.ea.com.tw)

◎ 決賽: 決賽地點以12月中《極速快感: 飆風再起》記者會現場為主，地點另行通知

◎ 評選方式: 網路初選佔評分30%，決賽現場衣著30%，決賽現場機智反應 (考題以《極速快感: 飆風再起》遊戲為主) 20%，決賽現場《極速快感: 飆風再起》遊戲賽車比賽20%

11月底體驗今年度最酷的中文版賽車遊戲《極速快感: 飆風再起》

氮氣瓶＋導流版＋車身霓虹燈＋各式各樣改裝車套件.... 尬車....









網址：http://nfsug.ea.com.tw



《極速快感：飆風再起》中文版PC遊戲上市日期：11月底

太陽在哪裡？！

日本電子公司推出GBA用太陽能充電器



日本公司太陽工房宣佈推出一款GBA SP專用的充電周邊套組，這款充電套組使用由該公司所開發的攜帶型太陽光發電系統『Violetta Solar Gear』，玩家可以藉此直接利用太陽光來給GBA SP進行充電的動作，因此在戶外沒有插頭的地方也一樣可以對應充電，可以說是非常的方便。但由於該充電周邊在晴天的情況下需要約10個小時左右的時間才能充滿電，因此有興趣的玩家不妨現在就上官網去一看究竟吧！



戰士發威

美版《太空戰士11》率先推出PC版

SQUARE ENIX美國分公司宣佈，網路RPG遊戲《太空戰士11》(Final Fantasy XI) 的PC美版 (英文版) 將在10月29日正式推出。

SQUARE ENIX美國分公司的總裁發言表示：『對於能將《太空戰士11》這款遊戲引進北美地區我們非常興奮，希望這款遊戲能將網路遊戲擴展到更廣泛的玩家層面。《太空戰士11》將吸引玩家們進入一個富於活力和悟感的網路遊戲冒險，在這個非常個人化的世界裏他們可以在Vana''diel大陸上創造自己的命運。』

和日本地區PS2版先於PC版上市不同的是，在北美市場上先推出的將是PC版，原因是PS2版《太空戰士11》需要PS2專用硬碟的配搭才能運行，而這款硬碟現在還沒正式在美國地區推出。PS2專用硬碟現在預定將在明年初在美國地區推出，相信PS2版《太空戰士11》也會在屆時的稍後時間正式在北美地區發售。而在這之前，要體驗英文版《太空戰士11》的話，就只有先購買PC版啦。



美軍也需要玩遊戲？

美空軍將在歐洲基地建立XBOX中心



從歐洲傳來消息，美國空軍將在歐洲14個空軍基地斥資20萬美元建立17個XBOX網路遊戲中心。未來，在這些基地中的美軍將可透過網路直接和全球的遊戲玩家進行網上對戰。

據悉，這些XBOX遊戲中心將有望於今年年底開張，每個XBOX中心都會有自己的特色。例如，在葡萄牙亞述爾群島上的XBOX遊戲室將被黑色和酸橙綠顏色的墻壁點綴，並擁有舒適的座椅和4台XBOX系統，系統將一直保持在線狀態。建立XBOX中心是歐洲衆多美國空軍將士提出的。

不錯的網路性能是美國空軍青睞XBOX的主要原因。駐歐洲美國空軍估計，每個XBOX中心的建立成本約為7500美元，而建立17個這樣的中心將斥資20萬美元。

兩大巨擘連手出擊

雅虎、微軟聯手圖霸遊戲市場

微軟和雅虎聯合發佈聲明，微軟遊戲工作室開發的15款遊戲現在已開始免費在雅虎網站向用戶提供。這筆交易將使雅虎遊戲頻道的用戶點播遊戲的總數達到了100個。微軟新提供的遊戲包括、《飛行模擬器2004》、《自由槍騎兵》和《動物園大亨》。

雅虎遊戲頻道總經理Dan Hart在聲明中說，這個合作關係為雅虎遊戲頻道提供了滿足日益增長的直接租用和線上玩遊戲的需求能力。

基於訂閱服務的連線電腦遊戲在網路用戶中越來越受歡迎。據市場研究公司IDC預測，可下載電腦遊戲收入在2007年將從2003年的5270萬美元增長到7.6億美元。寬頻的普及將幫助網路公司建立串流媒體服務，讓訂閱用戶直接在他們的個人電腦上玩線上遊戲。

雅虎表示，包月或包季的用戶可以不限定時間地玩這些電腦遊戲。包月費用是14.95美元，包季費用是34.95美元。每個月玩3個遊戲的費用是9.95美元。除了單個人玩的遊戲、多玩家遊戲和下載遊戲之外，雅虎遊戲頻道還將提供大約50個免費的Java遊戲。雅虎稱，遊戲玩家每個月在該網站玩遊戲的時間大約是55億分鐘。

上海動漫展圓滿落幕

《仙境傳說 online》的樂透黃金周



10月1日至7日的「上海動畫漫畫展」及10月1日至5日的「相聚北京歡樂節」，RO皆憑著持續高漲的人氣與精彩舞臺表演，吸引眾多人群與媒體注意，尤其是「上海動畫漫畫展」，在東方明珠國際新聞中心開幕的第一天，眾多玩家便擠得攤位與舞台水洩不通，使主辦單位必須出動公安維持秩序，足見RO魅力。

「上海動畫漫畫展」於10月1號上午開始，為了讓RO玩家能玩的盡興，智冠科技特別準備了獨特設計的舞臺區、COSPLAY免費拍照區、試玩區以及銷售區四部分，每個區域各有特色又融為一整體，加上頂端插上旗幟，整個舞臺好似一艘徜徉海面的遊輪，十分氣派。由於智冠攤位的舞臺活動精彩豐富，加上現場發送精美週邊贈品，因此展覽的前兩天，受吸引前來的人潮把舞臺擠得水洩不通，尤其是一些RO超級玩家為了表現對遊戲的支持，甚至在舞臺活動休息時，仍專注觀看大螢幕播放的flash，遲遲不願離去，主辦單位只好出動保安維持秩序，由此可見RO受歡迎的程度。

用XBOX強作《全能戰士》當訓練教材

美國反恐特戰部隊 "遊騎兵" 成試驗品

目前軍方拿遊戲來當作軍事訓練的教材已經不是新聞，美國陸軍以Novalogic公司的軍事遊戲《三角洲部隊》訓練阿兵哥已經行之多年，甚至還與遊戲公司合作研發一款遊戲『America's Army』獲得極大回響。如今這股『以遊戲訓練軍事』的風氣也吹到美國其他軍事單位，讓軍事訓練也能很遊戲…

以美國中央情報局CIA來說，因為他們必須訓練情報員隱匿行蹤，神不知鬼不覺在敵人沒驚動的情況下完成任務，所以在XBOX上大賣座的諜報遊戲《特攻神諜》也成為訓練教材之一，而CIA甚至有意也與遊戲公司合作，針對CIA的情報教材開發更正統的訓練遊戲，讓情報員能模擬真實執行任務的情況。

由THQ公司研發，在今年E3展被選為『E3最佳動作遊戲』的Xbox強作《全能戰士（Full Spectrum Warrior）》，因為以中東地區反恐作戰為主，而且有非常高的擬真度與團隊指揮作戰的系統，也被美國遊騎兵部隊指定為專屬遊戲教材，這對遊戲研發公司而言也是個肯定喔！！



火車駛向微軟站囉！

微軟接手《模擬火車2》的開發

由Kuju Entertainment開發，微軟代理的遊戲《模擬火車》（Train Sim）在推出之後，以其真實的再現駕駛火車的感覺贏得很多愛好者的好感。今日得到消息Kuju Entertainment將把《模擬火車2》的開發工作移交給微軟，原因是由於公司內部結構調整以及工作重點的轉移。

該遊戲以完全模擬現實真實鐵路狀況，以及火車超高細節描寫著名。微軟曾經在第一作中投入了很大的精力，包括找到美國和日本的鐵路公司幫助，使得遊戲有著很高的真實度，也吸引了一大批模擬愛好者玩家。鑒於微軟的諸如《戰鬥飛行模擬》，《飛行模擬》等遊戲的精緻程度，這次雖然是從開發收尾處接手，要做更改很費事，但成品一定不會讓玩家失望。



這是有掛『保證』的遊戲哦！

EA將把THX認證基準導入遊戲中

據EA於10月3日發表宣佈，將把THX認證基準導入EA的遊戲之中。而目前通過THX認定的EA遊戲包括《榮譽勳章：突襲珍珠港》、《SSX 3》、《魔戒三部曲：王者再臨》、《極速快感：飆風再起》、《007誰與爭鋒》等遊戲。

THX為1982年在喬治．盧卡斯（George Lucas）所設立的盧卡斯電影公司（Lucas Films）眾家庭劇院等所設計的品質保證的認證總稱，而『THX』的名稱由來則是取自 盧卡斯 所拍攝的第一款科幻片『THX 1138』之名。當初 盧卡斯 提出這樣的認證，主要是為了提升電影院等環境中觀眾欣賞影片的環境品質，而現在這個THX認證應用範圍甚至擴展到包括Studio、家庭劇院、娛樂內容、DVD、多媒體製品、高級車等各項商品，而要取得這項認證，必須通過品質與設計等各種檢查方可取得，可說是一項頗受肯定的認證標準。

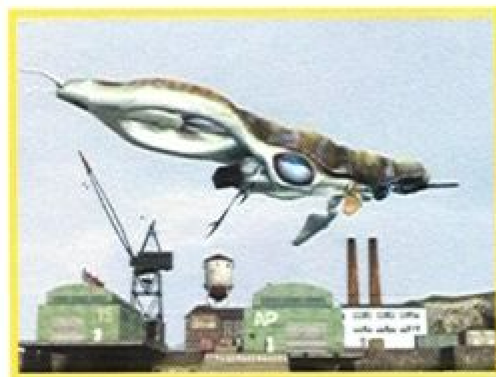
由於THX認證的TV Game開發相關音效及視覺畫面表現的認證基準都是最近才新成立，因此目前並沒有多少遊戲公司採用這項認證標準。而據EA表示，在決定將該公司全部開發團隊導入這項認證基準之後，可以藉此提供EA次世代遊戲開發必要的開發環境。

情何以堪

《戰慄時空（Half-Life）2》流出版遊戲畫面

數天前《戰慄時空(Half-Life) 2》原始碼外流事件已經弄得滿城風雨，而緊接著本月4日駭客在網上提供的1.4G大小的《戰慄時空2》試玩下載更是讓人震驚，相信很多玩家這時都會聯想起去年的DOOM3試玩外流事件。隨後發行公司VIVEDI宣佈由於外流的原始碼需要重新編寫，這款大作將延期到明年四月份發售，但製作公司VALVE隨即否定了這種說法，稱此次事件造成的影響現在還正在評估階段，尚未確定遊戲是否延期發售。有分析人士稱，VALVE不想宣佈延期發售的原因很有可能是顧及到與顯示卡大廠ATI的合同——ATI在今年底推出的最新顯示卡將夾帶《戰慄時空2》銷售，為此ATI付出了600萬美元。

更離譜的是最近駭客竟然還為外洩的《戰慄時空2》試玩推出了更新檔，在更新檔的說明文件中他們聲稱竊取了遊戲的全部原始碼，並且認為VALVE欺騙了玩家，因為他們從獲得的程式中看出遊戲的完成度其實非常低，根本不可能在年底推出。



瑪莉歐上半財務虧損

任天堂調低本財年盈利預期

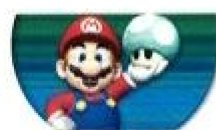
遊戲巨擘任天堂公司降低了其結束于明年三月份的本財年利潤預期，稱日元增值正在侵害其海外的收益。

任天堂稱，它的本財年盈利預期將從先前預計的650億日圓（5.88億美元）降至600億日圓（5.42億美元）。在結束於9月份的這六個月時間即本財年上半年，它將遭受400億日圓（3.62億美元）的因日圓升值而帶來的損失。

任天堂還修訂了其本財年上半年業績預期，上半年將虧損30億日圓（2700萬美元），而該公司在5月份時曾預計上半財年會盈利150億日圓（1.36億美元）。這是該公司自從1962年股票上市以來的第一次虧損。

美元與日圓比值週四升至34個月以來的新高即1：110.07，這個數字遠遠高於任天堂先前作出本財年業績預期所預計的1：117。

任天堂將其上半財年銷售額從2300億日圓（21億美元）調低至2100億日圓（19億美元）。任天堂本財年的銷售預期5500日圓（50億美元）沒有改變，並且預期的銷售600萬台GameCube目標也未改變。





互動遊戲爭天下

AOL將在即時通訊服務中提供互動遊戲

AOL（America OnLine）公司表示，它將推出一系列在其即時通訊軟體上運行的互動式遊戲，使用戶能夠一邊玩遊戲一邊與其他用戶聊天，這也是AOL在利潤豐厚的遊戲市場上採取的另一個措施。

AOL表示，它將在5.5版即時通訊軟體中以測試版的形式提供AIM Games。

AOL在開發遊戲時與Wild Tangent公司進行了合作，該公司曾經開發了《Blasterball》、《Mars Rover》和《Polar Bowler》等解謎遊戲，它將負責遊戲服務的後端系統和收費。AOL稱，儘管一些遊戲將是付費遊戲，但另一些遊戲則是免費的，例如，二款由dnL贊助的遊戲。

最近，AOL與遊戲軟體發行商EA公司重新達成了為AOL的服務提供遊戲的協議，AOL將向EA公司支付一定的費用，而不是原來協定的EA向AOL支付費用。



★★★黃色炸藥★★★

美商藝電

巨龍甦醒

中國網路遊戲將繼續登新高峰

有預計稱，今後四到五年時間內，隨著無線、寬頻等技術的日益普及，高速移動互聯、虛擬實境、即時3D影像等技術被應用到遊戲領域，將會帶動中國網路遊戲發展的又一個高峰。到2006年，中國網路遊戲市場的總規模將達到83.4億元。

2002年網易率先在三大門戶網站中實現盈利，總收入高達2.33億元人民幣，其中由《精靈》、《大話西遊》等網路遊戲帶來的收入占25%。2003年第一季度網易實現業務收入達1.18億元人民幣，比去年同期增長了392.3%，而網路遊戲正是網易營收快速增長的重要原因之一。

另一方面，中國政府提出的『上網工程』將寬頻網路迅速引入了中小城市和普通家庭。中國電信、中國網通、中國聯通競相加大投入，寬帶接入業務競爭激烈。據統計，2002年底國內寬頻用戶總量接近400萬。

今年6月5日，文化部發出了10張全國性連鎖網吧運營牌照，也為中國網吧業發展指明了方向，連鎖網吧將成為網吧業未來發展的重要趨勢，連鎖網吧將更多地參與網路遊戲的通路和推廣，甚至改變網路遊戲產業鏈結構。

"榮譽勳章"遊戲製作小組最新鉅作

決勝時刻

★"決勝時刻"讓你完全忘記榮譽勳章的存在 - PC Gamer

★衆多的二戰射擊遊戲中，唯有"決勝時刻"有資格贏得所有獎章 - GamePro



E3最佳動作遊戲提名



GameSpot編輯推薦



IGN評選最佳遊戲



PC Gamer雜誌編輯推薦



E3最受歡迎遊戲

CALL OF DUTY

國際中文版
Traditional Chinese

PC
CD-ROM
SOFTWARE

2003年11月
全球同步上市

ACTIVISION®



UNALIS 崧崗科技股份有限公司

地址：台北市民生東路二段149號6樓　網址：www.unalis.com.tw
客服專線：(02)2506-8289轉194　傳真：(02)2506-6070
訂貨專線：(02)2512-1455


XBOX

究極GAME館

展示王國強勢石盤的展覽館





EI p50
Seal ONLINE p52
吞食天地ONLINE軍團學園 p56
軒轅劍外傳：蒼之濤 p58
天使之谷 p62
三國演義ONLINE赤壁之戰 p66
金庸群俠傳ONLINE郭靖大俠 p68
超武俠大戰 p72
東方傳說ONLINE p74
大富翁七7 .... p78
緊急動員 p82
江湖本色2 .... p86
魔戒：中土戰役 p90





- 研究製造所：WEMADE 、Actoz
- 發行流通所：智冠科技、遊戲新幹線
- 遊戲類型：線上角色扮演
- 科技需求：C-433 、128MB

預定推出日 2003年 12月

在10/7 開始封閉測試以來，玩家們大概已經初步領略了EI 的獨特魅力，本期小藍將提供本事過人的高等玩家們，EI 世界中更進一步的重點大事－攻城與武器鍛造，遊戲中如果錯過這兩件事，玩家就不算真正的玩透EI ，也不算EI 中一等一的高手，所以請玩家們趕快做好萬全準備，準備迎接更刺激繽紛的EI 冒險囉！^^



攻城戰的背景

在EI 的世界中，有一股半獸人的宗教勢力威脅著東北方的人類世界，所以統領著人類世界的比奇城國王，特別開放一處軍事重鎮，供各大公會玩家們佔領把守，捍衛著人類世界的安定與和平。只要戰力強勁、準備充分，各大公會都可以憑實力提出攻城申請、準備在EI 中成為割據一方的霸主！由於佔領北方沙巴克城公會所統領的土地，不僅僅只包含了沙巴克主城，還包含了整個毒蛇山谷與日弘門地區，所以在每日EI 幣一億元的上限之下，佔領公會可以向這三大區域的商家徵收豐厚的營業收入，大大充實公會國庫！



購買投石車，為攻城準備

攻城戰的申請方式與流程



租用怪物傭兵幫忙攻城

眾位心癢難耐的會長們一定迫不及待的急欲申請攻城了吧！只要深入祖瑪神殿獲得祖瑪教主頭像，就可以向NPC 提出攻城申請，挑戰目前佔領沙巴克城的公會、奪得佔領權，一切全憑展現公會成員實力的祖瑪教主頭像為信物，不另收其他申請費用。而攻城開戰時間從申請攻城戰之日起第三天的20:00 點開始，將持續3 小時，至23:00 點整結束。

箭石如雨、千軍萬馬的刺激攻城！

攻城戰以搶旗制進行，只要攻方會長殺進城內，奪得位於城中央的公會旗幟，就擁有沙巴克城的佔領權！由於沙巴克城有三個大城門，旗幟位置又位於廣場中央，不論是攻方如何集眾人之力、選擇怎麼樣的戰術強攻、引誘敵軍，讓會長深入敵人陣地搶得旗幟，還是守方如何在城內各據點安排組織大軍駐守，有效率的防堵敵軍攻勢、捍衛公會旗，雙方你來我往、相互較競，絕對刺激可期！



萬馬鑽動，集合準備攻城

鍛鍊專屬的終極神兵

想要終極的絕世裝備，除了視死如歸的挑戰魔王或憑運氣靠活動抽獎之外，在EI的世界中，玩家可以透過一步一步的武器鍛造，鍛鍊出屬於自己的獨家專門配備！經由武器鍛鍊，玩家可以針對自己的需要為武器提昇威力、增加屬性或變更屬性，不論是決定物品使用時間的持久力，主宰武器物理戰鬥威力的攻擊力，針對怪物弱點的屬性元素，或者在武器上施加了毒素、麻痺、增進攻擊速度的種種附加效果，一方面可以補足各大職業技能的不足，另一方面也大大提昇了武器的戰鬥威能與妙用！

在EI中鍛造武器的材料是高品質的黑鐵礦石與具特殊效用的飾品，品質高的黑鐵礦隱藏在殭屍出沒、陰森恐怖的礦區深處，玩家只要冒著生命危險前往挖礦，看看哪個地點的殭屍越多、越強，黑鐵礦的品質保證就越好，而飾品則根據玩家想要提昇或附加的屬性來做選擇，例如具攻擊屬性的物品，就可以用來提昇攻擊力，具自然系魔法屬性的飾品，就可以用來提昇自然系屬性，以此類推。其中隨著物品的品質、持久值越高，成功機率就越高，此外玩家在遊戲中的表現也會影響鍛鍊的成功機率，壞事做太多、一天到晚殺人越貨的紅人們，鍛鍊失敗的機率將大為提高，算是對殺人成性的小白玩家們一點小小的懲罰！不過就算鍛鍊失敗，所鍛鍊的武器也不會因而損壞，不因為一次的失敗，而斷絕玩家提昇武器威能的鍛鍊大業！


攻城車介面


攻城中圖片

再加上玩家不小心在鍛鍊屬性時練錯了方向，也不用痛心疾首的從頭再練一次，工藝精妙的EI工匠們，雖然脾氣很大、不賣任何人面子，但是他們的巧手卻能將武器既定的屬性值，更換轉移到玩家想要轉移的屬性上面，不過價格昂貴且一律不二價，玩家在鍛鍊武器之前一定還是要好好研究清楚啊！

武器鍛鍊的需求物品一覽：

「由於網路遊戲不斷更新，詳細正確資料將以實際遊戲版本爲準。」

■ 持久力：	黑鐵礦石*5	
■ 元素：	〈火冰雷風神聖闇黑幻影〉黑鐵礦*3	飾品*5
■ 攻擊力：	黑鐵礦*3	攻擊屬性飾品*3
■ 自然系魔法：	黑鐵礦*3	自然系屬性飾品*3
■ 靈魂系魔法：	黑鐵礦*3	靈魂系屬性飾品*3
■「擴大提煉」可擴充的武器效用：	準確 神聖 紅毒 綠毒 魔法延遲 麻痺 攻擊速度	
■ 變更現有武器元素：	以付費方式將武器目前所擁有的屬性值轉移到另一樣屬性上。	





沙巴克城的特修NPC位置
沙巴克城：〈202,178〉



而除了職業技能交織的華麗爆炸，千軍萬馬奔騰的威嚇軍勢外，在引入攻城車等大型器具參戰後，玩家可以在沙巴克城內外找特定NPC購買攻城的投石車與弩車。攻城時按P鍵呼出攻城車的控制視窗，視窗內將會顯示小地圖實景，在粉紅色框和大紅色框之間的環型區域為有效攻擊範圍，先用滑鼠在有效攻擊範圍內點一下，然後會出現一個小的三角白旗，這就是設置好了的攻擊目標點，接著點下下面最左邊的攻擊按鍵，攻城車就開始以狂風暴雨的瘋狂攻勢攻擊指定的目標點了。

攻城車共分為投石車與弩車兩種，每個人只能擁有一架，不同的攻城器具都擁有不同的機動性、射程、範圍與威力，像投石車雖然機動性差、攻擊範圍小，但是卻具有秒殺對象的超級絕佳威力，而弩車則機動性佳、射擊範圍寬廣，可以大範圍的牽制阻擾敵方行動！配合上EI採取搶旗制的激烈攻城戰，戰局可說是轟轟烈烈、瞬息萬變，保證刺激到玩家們喘不過氣，不到最後一刻，誰也沒有把握穩操勝算！

Seal online

研究製造所：Grigon Entertainment 販賣流通所：台灣易吉網
遊戲類型：多人線上遊戲 科技需求：P-600、128MB



預定推出日
2003 年
12 月

逗趣搞笑的情節與畫面、完全卡通化的繪圖設定，Seal online的確創造了一個宛如周星馳電影般無厘頭的線上遊戲世界！在小尼第一次見識到遊戲畫面之時，不禁連連莞爾一笑，內心暗自佩服著製作者的巧思！相信有不少玩家都很好奇這款遊戲吧？接下來我們就先來看看Seal online到底在搞什麼鬼吧！



全3D卡通搞笑登場

全卡通全3D的超可愛線上遊戲即將進軍台灣市場！由韓國Grigon Entertainment製作，Sunny YNK發行的「Seal Online」，在幾經波折之後，確定由台灣易吉網取得台灣區代理權。這款2003年的年度在韓國極受歡迎的遊戲，它獨特的卡通可愛風格可說突破以往各線上遊戲的設計，十分的特別。此外它的遊戲內容也相當豐富，無論是畫面、遊戲操作系統、任務或道具，可說都設計的十分豐富且人性化，是吸引玩家的最大動力！



各種開心設計 玩遊戲零負擔

「Seal Online」此遊戲最大的特色，就是在於它開朗明亮的風格設計。衆觀目前市場上的各種線上遊戲，莫不是充斥著黑暗、暴力，或者是PK遍地、搶寶層出不窮，玩家們往往為了寶物的獲得、等級的提升，讓玩遊戲變成一種莫大的負擔。



遊戲中創造角色的介面。

而「Seal Online」的設計雖然也排除不掉打怪、撿寶等基本設計，不過在遊戲中所展現出的是一股清新開朗的風格，卡通化的場景讓人視覺無負擔、搞笑怪物的造型讓你打怪不無聊，而各種小動作及特殊音效的設計，更是讓你每每在進行冒險時感到會心的一笑。如此各種獨具慧心的設計，其目的只有一個：就是讓玩家們能快快樂樂的玩遊戲，從而在其中充分體會到遊戲的樂趣！



可愛的伺服器選單介面。

全方位畫面展現 讓你置身於奇幻世界



超爆笑的太陽造型。



兔子月亮隨著時間緩緩下山了！

「Seal Online」的遊戲畫面，相信看過的玩家都會覺得十分特別，好像一進入這個遊戲就會猶如生存在卡通世界般。首先往天空望去，就會發覺遊戲中的天空是隨著時間不停變換的，早上就日升月落、下午就日落月升！仔細看看月亮跟太陽的造型，更會讓人莞爾一笑，像是小朋友塗鴉而成蚊香式的太陽、圓嘟嘟裡面還有一隻兔子的月亮，看著他們倆升起落下，還真是會讓人回憶起小時候的種種趣事呢！遊戲中的視角是可以360度旋轉的，這在3D遊戲中並不稀奇，但特別的是遊戲中的光影設計也會隨著視角做變化，舉個例子說當玩家將臉面對太陽時，就會發現陽光將直射你的眼睛，讓你刺眼到幾乎睜不開眼睛。幾乎有如現實生活一般的設計，讓人感到十分的寫意自在！

誇張造型設計 任憑玩家爭奇鬥豔

當然除了上述的3D設計外，遊戲在建築、人物、怪物上，都有許多獨具慧心的小設計。比如說在城鎮裡面的建築，你可以看到屋頂是一本書的房子、門上刻著刀劍的房子或者是屋頂上還站著一隻兔子的房子等等，各種建築的設計都有獨特造型，並且和它的功能有關喔！而在人物上，我們可以看到遊戲中玩家扮演的角色，都會有特殊的造型在路上行走：像是拖著巨大的劍一跳一跳行走的劍士、好像會飛來飛去的魔法師等等，搭配上所攜帶的各種飾品及武器，每個人都會有不一樣的造型上街，任憑玩家爭奇鬥豔。而遊戲在怪物上的設計，則都是超可愛的造型，光是小尼在短短時間看到的，就有像是帶著拳擊手套像兔子的怪物、整天在聽耳機像蘿蔔的怪物、南瓜造型的拳手等等超可愛的怪物，有時還真的讓人下不了手呢！



▲可愛的怪物真讓人下不了手呢！



▲拖著巨劍行走的人物造型，真是帥！



▲以書為屋頂的房子，還會飄來飄去呢！

生動逗趣小動作 打發你的無聊

「Seal Online」在動作方面的設計，也往往會令人大笑不已！其中最顯目的就是當玩家失血過多時，用「睡覺」技能就可以回血！而且這其中還有等級的差別喔，你會看到有些人躺下回血是蓋報紙、有些人則是蓋棉被，一看就知道誰高誰低了！看著一堆人一起躺在路上的畫面，可要小心不要踩到他們喔！此外，心細的玩家也會發現，遊戲中不管是玩家還是NPC，好像都沒有一刻是靜止的！玩家的角色只要一靜止不動，就會依職業的不同做出各種搞怪的小動作，如果不小心掛了，更是會有各種情緒動作出現呢！而NPC的部分也是如此，只要沒和玩家對話，他們就會不停的做著自己的事，動來動去就像活生生的一樣。像小尼就目睹到一位負責轉職的NPC，閒來無事跳了一場精彩的霹靂舞呢！





▲睡覺蓋報紙，還是會感到有點冷的。



▲一堆人蓋棉被睡覺，可不要踩到喔！

豐富任務靈活戰鬥 讓你完全融入遊戲中

除了卡通搞笑風格的設計之外，「Seal Online」在任務的設計上也顯得十分用心。在遊戲中的任務種類繁多，而且特別的是每個任務都有其關連性，玩家只要一一完成這些任務，就能體會到整個遊戲嚴謹架構的故事背景，進而更融入到遊戲的世界中。透過這樣的任務設計，玩家感受到的將是有如單機遊戲般的故事，而不再是空空蕩蕩沒有劇情的網路遊戲了！此外，遊戲在戰鬥的部分也有突出的設計，除了最基本的一般物理攻擊或技能攻擊之外，玩家也可使用出複合式的連擊系統招式，一次給敵人致命的一擊，加上如此的設計，在打怪上是非常具有快感的喔！



▲連續技攻擊畫面特效炫目！



用頭互撞，雙方都會有損失。▶



Seal online 目前開放的四大職業

到目前為止，Sealonline開放的一轉職業共有四種：分別為騎士、劍士、魔法師及祭司。根據韓方消息，後續還有兩種職業會陸續開放，暫定名為小丑與鐵匠。然而，遊戲中還有一個最基本的職業，也就是「初心者」。當玩家一開始進入Sealonline時，每位新手玩家的職業都是初心者，必須等到十級後才能轉職為各種一轉職業。以下我們就先來看看遊戲中各種職業的簡介及技能介紹，不過由於國內改版還未完成，因此技能名稱只是暫譯，先行透露給玩家參考喔！未來，極有可能再進行修正。不過，就搶先來看看到底各職業目前的狀況為何吧！

初心者



在遊戲中剛誕生的角色，每個等級上升後的能力值分配，將會影響著以後轉職的職業。初心者已經可以開始學習技能了。共有七種基本技能喔！而初心者的男女角色則分別有七種不同髮色髮型可以選擇，都相當地可愛呢！

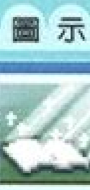
圖示	技能名稱	說明
	睡覺	在戰鬥後休息用，可回復生命值及魔法值，回復速度與能力屬性配置有關。
	空手技	習得後，可在戰鬥中使用連續技，最大技能數5點，可連續使用12段連續攻擊。
	交易	習得此技能後，才可與其他玩家交易。
	聊天	習得後，可自行開創聊天室，供其他玩家進入聊天，可設定密碼，開啓聊天室後，會在頭上顯示聊天室名稱。
	擺地攤	可在城市中任何一個地方擺設地攤，將想販售的道具及金額放置銷售列表中，可自動將道具販賣給任何一位玩家。
	釣魚	供玩家掛網使用，可在河邊、池塘旁或者是釣魚場釣魚，魚餌可由怪物身上得到或商店中購買，使用販售金額越高的魚餌，越容易釣起好裝備及寶石。
	合成	習得後，才能將身上的裝備升級，道具等級最低1、最高10，另外也可將屬性寶石灌注至武器上，屬性寶石共有7種屬性。

魔法師





以魔法為主要攻擊方式的職業，擁有多種華麗的法術攻擊，殺傷力強大，但防禦力低及HP少是其最大的缺點。其角色特色以遠距離魔法攻擊為主，能力值屬性以DEX及MEN為先。

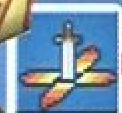
圖示	技能名稱	說明
	熟讀咒語	此為魔法師必修技能，學習如何朗誦魔法。
	持杖技	習得後，可在戰鬥中使用連續技，最大技能數5點，可連續使用12段連續攻擊。
	火柴棒	將點過火的火柴棒投至敵人身上，使敵人著火，最大技能10點。
	火風暴	利用五芒星操作火焰，使複數敵人困於火焰之中，最大技能10點。
	火精靈	利用火精靈纏繞敵人身上，使敵人受困於火精靈的傷害中，最大技能10點。
	火柴棒連擊	所謂「團結力量大」，投擲出更多的火柴棒，使敵人受到更大的傷害。
	狂暴火精靈	召喚火精靈向前攻擊敵人，使敵人受到巨大的傷害。
	冰劍術	將水氣凝結成為冰劍後攻擊敵人。
	冰柱術	將水氣凝結成螺旋冰柱後投向敵人，使敵人受到螺旋傷害。
	冰凍術	將敵人週邊水氣凍結，使敵人受到傷害。
	冰瀑術	將水氣凝結成複數冰劍後，投向敵人，使敵人連續受到冰劍傷害。
	凍結術	集合水氣凝結巨大冰石，奮力的投向敵人，使敵人受到巨大的傷害。



騎士

以單手劍為攻擊的職業，是擁有最高防禦的職業。在低等級時，是個很辛苦的角色，但是到後期會變成最受組隊者歡迎的職業，因為只要有騎士在隊伍中，就可以抵擋住任何敵人的攻擊。能力值屬性以STR及DEX為先。



圖示	技能名稱	說明
	淨化	在攻擊中增加每次XP（集氣）的數量，技能等級越高，增加XP的數量就越多。
	單手劍技	習得後，可在戰鬥中使用連續技，最大技能數5點，可連續使用12段連續攻擊。
	十字攻擊	縱身飛起後落下攻擊複數敵人，最大技能點數10點，技能等級越高攻擊力越大。
	砍擊	奮力的向敵人攻擊，最大技能點數10點，技能等級越高攻擊力越大。
	八方攻擊	十字攻擊加強版。
	爆擊	砍擊加強版。

劍士

以雙手劍為攻擊的職業，攻擊力及攻擊速度高於騎士，屬於平均型角色，在遊戲中是容易成長的職業，連續技是劍士最常使用攻擊方式，能力值屬性與騎士相同。



圖示	技能名稱	說明
	聚氣	在攻擊中增加每次XP的數量，技能等級越高，增加XP的數量就越多。
	雙手劍技	習得後，可在戰鬥中使用連續技，最大技能數5點，可連續使用12段連續攻擊。
	流云斬	以極快的速度越過敵人再回頭攻擊，以強大的劍氣將敵人一分為二，最大技能點數10點。
	旋風斬	以高速揮劍所產生的劍氣，在敵人面前形成龍捲風攻擊複數敵人，最大技能點數10點。
	疾風斬	流云斬加強版。
	颶風斬	旋風斬加強版。

祭司

祭司為全職業中，唯一可以恢復他人體力力的職業，犧牲與奉獻是他的精神，擁有高度的魔法恢復及防禦，後期可謂隊伍中不可缺少的職業，能力值屬性以STR、DEX及MEN平均分配。





圖示	技能名稱	說明
	祈禱	此為僧侶必修技能，學習如何祝福及祈禱。
	槌技	習得後，可在戰鬥中使用連續技，最大技能數5點，可連續使用12段連續攻擊。
	勇敢	在攻擊中增加每次XP（集氣）的數量，技能等級越高，增加XP的數量就越多。
	治癒	治療自身傷害並回復生命力。
	祝福	治療隊友傷害並回復生命力。
	譴責	利用神聖力量攻擊敵人，使敵人受到傷害。

吞食天地ONLINE



- 研究製造所：中華網龍
- 販賣流通所：智冠科技
- 遊戲類型：多人線上角色扮演
- 科技需求：PⅡ-400、128MB

預定推出日 2003年11月

隨著大家在吞食天地的三國世界裡都有小小成就之後，很快的遊戲又將推出新的資料片：「軍團學園」了！現在我們也可以在遊戲中開始組織軍團，大肆培養自己的勢力囉！看樣子不久之後「蕾蕾軍團」的名號一定會響遍全吞食的，哈哈哈！以下我們就來看看新資料片帶來的新東東吧！



史上最強軍團興起 好友共創天下

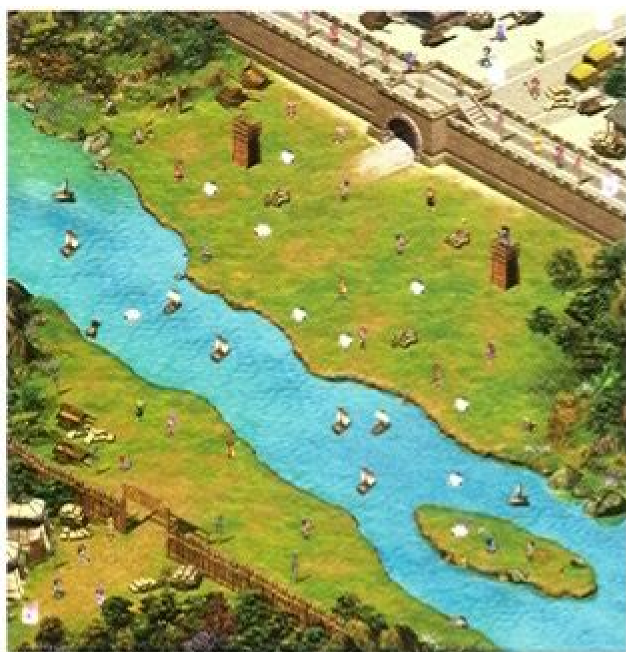
你也可以成為點兵台上檢閱大軍的英豪！



東漢王朝已經完全衰微，形成群雄崛起之時。這段期間最大的特色就是群雄並起，天下陷入四方割據的混戰局面。如「挾天子以令諸候」的曹操、「江東小霸王」孫策、以及打出「劉皇叔」招牌的劉備，都在這段時間嶄露頭角，成為令人矚目的英雄。為了面臨將來難以預料的威脅，同時繼續維持原來所佔有的勢力，各大勢力內戰功彪炳的將領們，紛紛打算聚集並培養可以保衛勢力的人才，因此出現了許許多多的私人團體。衰弱不振的朝廷，也無力去對抗這些竄起的勢力，長久以來安逸於和平的百姓，除了面對這一波波的騷動外，更有很多人選擇勢力投身到這些團體中，謀求於動亂中找尋匡正世局的機會。這些軍團除了能自己籌備軍隊所需要的財政問題，更可以解決所有的任務事件，而擴增軍團的勢力範圍，更是這些軍團的首要目標。

攻城團體戰的開放

在各大勢力下的軍團們為了團體利益，各州郡裡具國家戰略性重要地位的城池，都將其視為擴大軍團勢力的搶奪目標，很快地在這些牢固無比的城池間便有了各式各樣的攻城戰役。為了這些戰略目的，各個軍團展開了激烈的鬥爭來搶奪這些城池，佔據城池的軍團將會得到許多獎賞，而透過攻城戰促進勢力的消長，也能夠藉此來準備不知何時會到來的威脅力量。



激烈的攻城戰，等著玩家們來參與～



軍團的基本架構

軍團長 人數：1名
↓
副軍團長 人數：數名
↓
軍團成員 人數：數名

成立軍團 團結合作爭天下

玩家們只要達到成立軍團的資格，就能夠親手籌組擁護該勢力的軍團。成立軍團的玩家將可廣納其他相同勢力的玩家加入，讓自己的軍團可以慢慢的成長壯大。軍團是吞食天地Online裡的社群組織，就像是聚集同一陣線的朋友一樣，玩家可以把遊戲中同組的隊友拉進軍團中，或是站在路邊招攬成員，讓遊戲裡的玩家們可以相互認識，而且透過軍團專有的團徽，更可以讓所有的人認識玩家這超強的勁旅。身為軍團的成員，由小至大都有其專責的工作，成員們各司其職也才能讓軍團完善的運作。

新開放場景 看不盡三國風情

火山岩洞



神秘的火山岩洞，隱藏著不為人知的故事。

話說遠古時代的倭國，由於妖道橫行、魔鬼肆虐，使得一向平靜的倭國陷入了長期的紛爭之中，人民苦不堪言，而這一切禍亂的源頭，就來自於鬼面火山洞中的鬼王！為了替倭國百姓平定亂事，精通法術的卑彌呼，召集了英勇的志士，一同前往鬼面洞討伐惡鬼，與鬼王展開了一場激戰。

江東漁村



純樸的漁村有著獨特的風貌。

與春夏秋冬、四季分明的中原不同，吳國統治的江東地區，可以說是四季如春。由於氣溫高、加上地面常有濕氣，因此江東地區的建築型態，也跟中原有相當大的不同。其中最明顯的差異，就是採用了「干欄式建築」。所謂干欄式建築，就是將房舍以木材架高，使其遠離地面的濕氣及悶熱。如此，人們不但可以在涼爽的房舍中自在地生活，房屋底下的空間，還可以充當雞舍、雜物間。因此，干欄式建築可以說是先民智慧的結晶。

北固山甘露寺





甘露寺是三國著名的場景之一。

北固山風景秀麗令人流連。

位於建業城東方的的名山，雖然不是座雄偉的大山，但由於可俯瞰長江美景，因此風景極為壯麗。山上並有佛教名剎：甘露寺，可讓遊客參拜。赤壁之戰後，劉備前去江東與吳國千金：孫尚香完婚，愛女心切的吳國太，就是先在甘露寺與劉備相親，定下婚事。而劉備與孫權這兩位英雄豪傑，也曾在山上揮劍斬石，且並馬駐足眺望大江，眼見浩瀚長江的劉備，忍不住讚嘆此處為：「天下第一江山！」

草　廬



草廬確實是隱逸世外的好地方。

在戰亂頻仍的三國時代，出現了許許多多飄逸灑脫的名士，他們或是等待明主，以求出仕；或是隱逸世外，獨善其身。不論如何，他們的共通處，就是往往隱居於風景如畫、猿鶴相親之處，春耕冬讀。而這些幽靜的地方，也就成為人們心所嚮往的世外桃源。

新開放武器 絕世神兵展威風

在古代戰爭裡，豐富多變的兵器一直扮演著影響戰局的重要角色。其中三國長兵器的主流便是以戟為代表。戟乃為戈、矛合體的兵器，柄前安直刃以刺敵，且戟旁有橫刃能鉤勾啄敵，具有勾刺的雙重攻擊效用。在演義故事中，呂布著名的「轅門射戟」正是三國人物善用長戟的最好事例。除了長戟之外，短柄的短戟亦非常的著名，像太史慈獨戰孫策，策得慈頂上手戟，而慈亦得策兜鍪：孫策討伐嚴白虎，亦是用手戟刺死了嚴輿：此外大將典韋所用的大雙戟，更是家喻戶曉的神兵利器。這次「吞食天地OnLine」最新資料片也一口氣開放了全新的手戟、短戟和雙戟，讓玩家們也能在遊戲裡體驗使用新武器廝殺的暢快感受。





▲喝！新武器拿起來還真威風。

◀真想早點拿到新武器呀！

軒轅劍外傳——蒼之濤

軒轅劍外傳

研究製造所：大宇工坊　販賣流通所：大宇工坊

遊戲類型：角色扮演　科技需求：未定



預定推出日

未定

自從上期的報導之後，由於遊戲製作小組在這一個月中又做了一些設定及美術上的變動修正，所以本仙人只得重新再整理一番；或許本次報導的有些內容與上期有些近似，不過仔細一看，其實是有些不太一樣的地方喔！

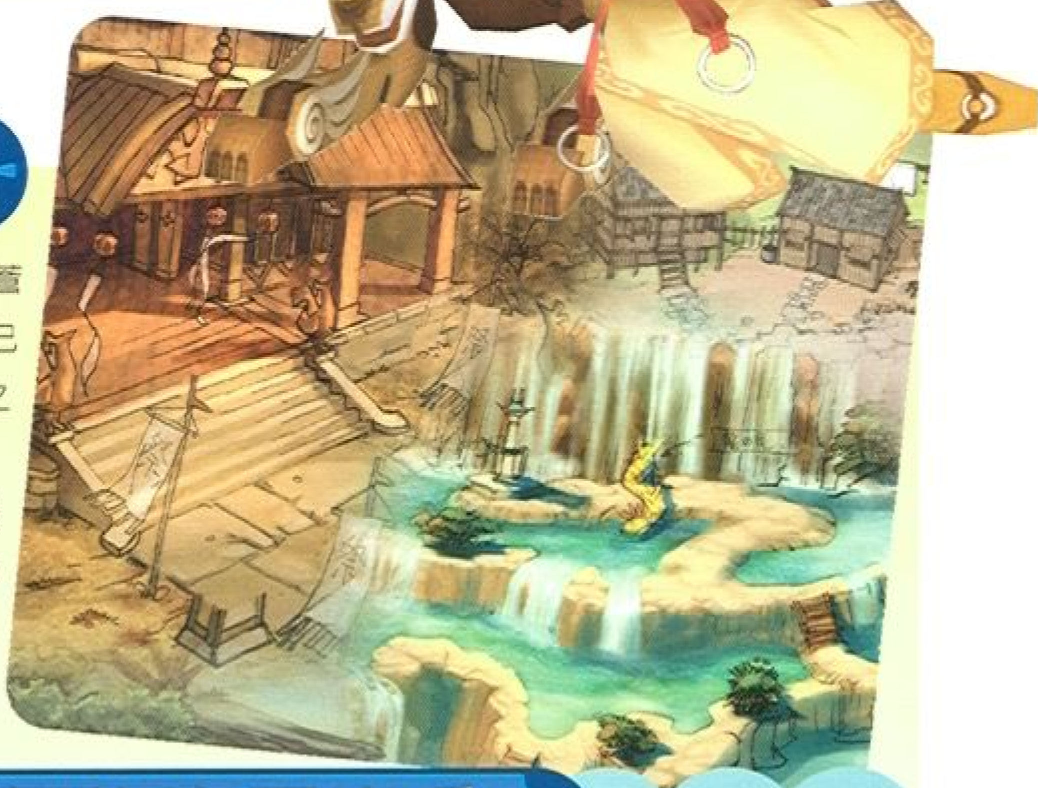
特報 淝水之戰——

秦帝國贏了，晉帝國亡了？

是的！晉帝國的遺民們狼狽逃亡到荒涼的南方武陵之野，望著眼前蒼蒼茫茫的大地，想起駭然變色的故國山河，思及悠久的華夏歷史竟在自己這一代的手中給斷送，不禁流下了椎心泣血的悲痛眼淚。遺民們對泣之餘，誓言不計任何代價也要力挽狂瀾，試著去扭轉這個沈痛的命運——

但此刻的他們並不知，其實在日後秦帝國苻堅大帝寬容調和六族歧見、全心全意的勵精圖治下，一個歷史上文治、武功皆要遠遠超過之前大漢天威的中國第二個黃金盛世，才正要開展翱翔！

蒼茫的歷史長河，此刻激起了一陣陣的漣漪……



跨越千年的秦晉之爭

在上一期報導中，我們知道這一次《軒轅劍外傳—蒼之濤》的背景，在中國浩瀚的歷史長河中，竟橫跨了千年之遠一完全不可能相關的兩場戰役、四個國家，卻有著如此深切的命運羈絆，這到底是怎麼回事呢？我們這一期將為您做更進一步的探討。首先來看看以下的關鍵人物吧！



使用神奇「木甲術」，殘而不廢的少女

姓名：車芸

年齡：十四歲

身高：152

血型：0

武器：木甲雲狐

身份：令狐國車氏

遺族性格：純真樂觀



在春秋時代晉國的鄰近處，有一個孤弱的小城邦一令狐國，此時一位雙腳殘障的少女車芸，正帶著由她親手製造出來的「木甲獸」雲狐，勇敢地抵抗前來要消滅自己家園之晉國大軍。車芸的祖父，昔日由於研究「御木為兵」的「木甲術」而被政敵陷構，最後遭到了抄家滅族的命運；車芸當時年幼，僥倖逃過一死，但也被砍去了雙足作為刑罰。她長大之後，決心向國君證明祖父當初的忠心，於是繼承了祖父所傳下來之「木甲術」的相關技術，並自告奮勇帶著雲狐投入了這一場社稷存亡之戰。

這是一場艱鉅異常的任務！因為小車芸她所要面對的，是甫才擊敗南方強大之楚王國、剛剛取得天下霸權的晉國大軍；而在晉國大軍的背後，還有著具備神秘法力的九位神秘祭司一太辰宮的「九龍子」！據說楚國在城濮之所以打敗仗，便是敗在這一群協同晉國大軍作戰的「九龍子」祭司的法術下，但年幼的車芸自然完全不曉得這些事，她只是天真以為，自己及她心愛的雲狐，定可替國君、社稷做一點事，同時也挽回自己車氏昔日的名譽。

車芸一路作戰順利，然而最後粉碎她小小心願的，是一位手拿一把神秘青銅古劍的晉國神秘紅衣女子。她的劍術高超、行動迅敏，在戰場上一下子就車芸給制服住了。

尋找失落之「夏后祭器」的姑娘





姓名：嬴詩
年齡：十八歲
身高：165
血型：A
武器：青銅古劍
身份：秦穆公義女
性格：冷靜剛毅

然而這位紅衣女子，後來冒著極大的危險所做的事，才讓車芸更感意外！車芸得知，原來這名女子她的名字叫做嬴詩，她在晉國被人稱為「秦奴」，因為她實際上乃是秦國國君秦穆公之義女。而她的任務，則與霸主晉文公之間有著非比尋常的關聯。

嬴詩也在努力四處找尋傳說中失落的「夏后祭器」。「夏后祭器」一共有六樣，它們是昔日夏朝君主在舉行「封禪」儀式時，用來祭祀天與地、東南西北四方神祇的六樣尊貴寶器。後世由於戰亂的關係，使得這六樣古老的祭器流落四方，最後不知所終；而嬴詩身為昔日夏朝時負責保管「夏后祭器」的涂山氏後人，她的使命便是前往各地，重新一一找回這些玉器，好帶回收藏起來。

保護車芸及「五嶽結界」的白衣祭司



姓名：桓遠之
年齡：二十一歲
身高：177
血型：B
武器：竹蕭
身份：晉國太辰宮的「九龍子」祭司之一
遺族性格：溫文體貼

就在車芸不幸落入晉人手中時，晉國背後實際上握有莫大權力的祭司組織—「太辰宮」，旗下九名「九龍子」祭司的其中一位白衣祭司，不斷暗中協助車芸平安脫身。原來這一位白衣祭司，他在昔日便與車芸相熟識了。事實上，晉國為了稱霸神州，分別在天下五嶽上所列下的「五嶽結界」，最初也是這一位白衣祭司所提議而展開的。不僅如此，他同時也是所有太辰宮祭司中，最積極去捍衛「五嶽結界」的人……

這一位友善而體貼的白衣祭司，他的名字叫桓遠之。

七曜使者！秦國的神秘使者？

這七人穿著一身黑袍，及造型神秘詭異的青銅甲冑，每人都擁有足以與太辰宮「九龍子」祭司匹敵、甚至超越之驚人實力！儘管他們實力如此驚人，但他們卻毫不去積極奪取當今天下的霸權，只是前往五嶽山巔上，將太辰宮之前辛苦設下的「五嶽結界」，陸續一一加以破壞，意圖阻撓晉國必須足足花上五年才得以積聚齊全的「王霸之氣」！

不只如此，「七曜使者」們還同時積極找尋「夏后祭器」，好幾次搶在嬴詩之前，將這些寶貴的玉器給奪到手。不論桓遠之、嬴詩、甚至太辰宮的祭司們，完全沒有人知道他們七人的來歷、企圖，只大概隱隱約約可以知道他們的姓氏，竟都是北方異族之胡人姓氏……



太辰宮「九龍子」祭司

大祭司「太辰」麾下直屬的九名祭司。由於晉國地處北鄙之地、常年與戎狄夾雜，因此國內巫祝勢力強大，而這些戎狄巫師們後來被晉國專司卜筮祭祀的「太辰宮」一一網羅，負責掌管許多國君也畏懼三分之神秘法術。在「城濮之戰」時，他們隨同晉國大軍作戰，以法術力量擊敗了當時天下無敵之荊楚大軍，替晉國奪得天下霸權，名震九州。桓遠之也是太辰宮「九龍子」祭司的其中之一。





神秘的上古神器—太一之輪

「人定勝天！」——自古以來，古聖先賢都是如此教導。但，若翻開斑斑史冊，卻可發現在許多時候，個人常常怎也無力去扭轉「天意」，只能在時代波濤中，逐流而去；尤其越在重大的歷史時刻時，人們越會越感受到冥冥中似乎真有一股意志力存在，意識自身在這蒼茫巨濤中的渺小，感覺自己其實根本無力去改變些什麼……

例如，各個民族都會遭遇許多內外嚴峻的挑戰：然而，此時在位的領導者，到底是一位勇於面對逆境之英雄？或完全是一酬莫展的無能顢頇之輩？這便足以決定今後這一整個民族的長遠命運。但領導者的良莠，卻往往是渺小個人所最難去左右的。每當此時，人們往往只能一聲無奈喟歎：「天意如此！」在歷史的轉折點上，這表現得尤其突顯清晰！

「天命」一這個由萬物、人類、天地、諸神之間集體意識互相激盪而形成之神秘平衡，其規模浩瀚深遠；若要改變它，據聞只有一樣上古神器的力量，才可能做得到——它便是「太一之輪」！這一次《軒轅劍外傳—蒼之濤》的故事，便是圍繞在這個神秘的「太一之輪」而展開……



【DOMO歷史教室】崤山之戰（晉 VS 秦）

秦穆公即位後，任用賢相百里奚勵精圖治，使得原本荒涼的秦國逐漸強盛。由於晉秦相鄰，晉國君臣十分擔心秦國將威脅自己。因此當晉國內亂與飢荒時，秦穆公屢次慷慨幫助晉國，而晉國不斷恩將仇報反咬秦國，兩國關係日益緊張。

晉文公受過秦穆公的恩惠，他在位期間知恩圖報，努力維持秦晉之好。晉文公逝世後，二國衝突再起。紀元前627年，晉國利用秦軍征討別國的歸途，埋伏在險峻的崤山峽谷偷襲，秦軍死傷慘重。這場戰役讓秦國元氣大傷，此後直至三家分晉為止，秦對晉的戰爭永遠都處於不利局面，只能在西陲當一個小小的西戎霸主。

【DOMO歷史教室】城濮之戰 & 退避三舍（晉 VS 楚）

紀元前632年晉楚間的爭霸之戰。由於楚國立國至此，從未有敗戰記錄，甚至齊桓公也不敢與楚人開戰，因此當時所有人都以為晉國必敗無疑。而晉文公為了回報昔日流亡時楚成王的接濟之恩，堅持先退讓三舍（約45公里）才接戰。敵前退兵形同不戰而逃，為此晉文公承受極大壓力，甚至晉軍內傳出他夢到了被楚成王打倒在地、吸食腦髓，所以才嚇得想放棄決戰之傳聞。

但這場戰役最後晉國贏了。晉國的山戎大軍打破了楚國荊蠻大軍的不敗神話，奠定此後達百年之晉國霸業。雄圖大略的楚成王也因此一步之差，從此與「春秋五霸」絕緣。

開發中遊戲畫面

這兩張圖片是在截稿前最新公佈的開發中遊戲畫面！由此可見《軒轅劍外傳—蒼之濤》的製作用心之一般！

車芸指揮雲狐攻擊



在遊戲中遭遇到的每一場戰鬥，車芸與雲狐都必須互助合作，雲狐全程負責攻擊、防禦，車芸則忙著修復、補給，如此相輔相成，才能發揮作大戰力～

幽暗的竹林一景



各位有沒有看到如詩如畫的竹林風景啊～這可是實際的遊戲畫面喔！

彩繪場景草稿

中嶽．太室山



太室山後世被稱為嵩山，是「五嶽」中的中嶽。它位於周都雒邑附近，晉國太辰宮派人在此設下了五嶽結界中的「黃麟結界」，吸取原本應屬於周王室的王霸之氣。

南嶽．霍山



霍山位於楚國境內，是春秋時代「五嶽」中的南嶽。在山頂有太辰宮設下之「朱雀結界」，而神秘的七曜使者，即將在此與太辰宮展開激烈的一戰！

郢　都

南方的霸者楚成王的國都。然而此時城門深鎖，外人只能在城郊的市集徘徊。這是怎麼回事？原來神秘的七曜使者不久前才剛剛降臨楚國的王宮，直闖楚王大殿之上……



車氏廢墟．地下木甲房

車氏采邑地下的木甲機關房。車芸的祖父車老大夫，熱衷研究古代著名的工匠「偃師」所祕傳下的精巧技術，發展出他自己的「木甲獸」技術來，但也因而惹禍上身。



陳寶祭廟

相傳秦立國之初，秦文公狩獵時遇到兩位雉雞化身的男女童子，據說「得雄者王，得雌者霸」。最後女童化為石雞留在秦國，秦人將她恭敬地供奉在「陳寶祭廟」，四季祭祀。但事實上，祭廟的背後卻另有玄機……



飛　狐　陘

晉國所在的太行山，地勢險峻，只有八個對外的唯一可出入的峽谷，被稱為「太行八陘」。面臨太辰宮緊迫追殺的車芸，一心設法逃出晉國，然而等在她面前的，卻是不知何時被設下了重重阻撓的山陘通路……



崤　山

崤山北方的黃河谷地。崤山一戰，秦國遭到偷襲，死傷慘重。著名的秦國「五羖大夫」百里奚私下請嬴詩備好船隻，來此谷地，設法援救他被晉國俘虜的獨生子——秦軍統帥百里孟明。



雲夢大澤

相傳雲夢澤底，有神話時代雲夢女神湘夫人她的宮殿，而「夏后祭器」其中的一樣便被封藏於此。但是，「夏后祭器」究竟為何會被人如此嚴密地封藏起來呢？



崑崙界．夏之島／崑崙界．冬之島

據說西王母居住於神秘的「崑崙界」第三重天，而上古神器「崑崙鏡」則被收放在第一重天的鏡台上！若要進入鏡台內，則必須到第一重天邊緣的春夏秋冬四島，找尋突破鏡台上強大封印的方法……





白狐部落

位於北荒，與戎狄雜處的晉國，邊境一帶幾乎全是戎狄、胡人的天下。晉國為了減少衝突，常將一些願接受華夏文化薰陶的部落族長封為晉國的貴族，用來羈縻安撫。例如令狐國，它的前身其實便是白狐部族的一支。



天使之谷 Angelic Vale



- 研究製造所：ChromeSix
- 販賣流通所：美商藝電
- 遊戲類型：策略
- 科技需求：P3-800以上、128MB



總是給人濃濃西洋硬漢印象的美商藝電，此番出人意料地推出了兼具東洋柔情與中歐氣息的策略角色扮演遊戲–「天使之谷」。玩家在遊戲中將以部隊指揮官的角度，帶領夥伴與部屬一同探索整個冒險地圖，進行一場又一場鬥智兼鬥力的決戰，配合細膩流暢的劇情，完成保家衛國的終極任務。這款在日本廣受好評的遊戲，經過全面中文化後，將為國內玩家帶來全新的感受與感動。

預定推出日 2003年10月

吟詠於劍與魔法間的傳奇史詩

《天使之谷》的故事背景，設定在充滿劍術和魔法幻想的中古歐洲。主角歐傑爾和青梅竹馬的好友菲歐，既是軍校夥伴又同是王宮護衛，從小飽經烽火摧殘而流離失所，最後被孤兒院收容的二人，正慶幸政局逐漸太平、內亂慢慢平撫之際，竟發生了國王被鄰國刺殺、負責護衛的公主被挾持的事件，隨之而起的除了諸侯群雄的據地自重，還有敵對者的奸險詭計。面對國家驟失領導者，內憂外患不斷的處境，這兩人該如何突破難關，化險為夷，逐一擊退來自四面八方的惡意侵略，將嚴格考驗玩家的戰略智慧！





全3D的歐式場景，令人眼睛為之一亮！

因為相信正義所以選擇戰鬥





遊戲採用回合戰鬥制，剛開始可上場戰鬥的角色有三人，即是歐傑爾、菲歐，和他們的恩師隆貝克。其中歐傑爾和菲歐負責戰鬥部分，至於隆貝克則有治療的技能，玩家可藉由第一場的戰鬥，來熟悉人物攻擊特色和基本操作，特別是沒有時間限制、只要達成過關條件就可以成功的設定，可以讓過去未曾接觸過相關類型遊戲的玩家，也能夠輕鬆上手。

遊戲一開始玩家將面臨的首場戰鬥，是在修道院室內。在畫面的右手邊有天候、地形環境等的條件顯示，這是因為在遊戲中，主角可以購買各種書籍、卷軸來學習法術、技能，其中包含了學習野戰、室內戰鬥等技能的書籍，只要身上金錢足夠，就可以在大地圖中的商店購買到這些書籍，並加以學習。戰鬥中只要將滑鼠移到任何角色身上，就可以清楚的獲知角色的相關資訊，包含體力、屬性等等，這些訊息不但能幫助玩家掌握本身隊員的健康狀態，也能適時地進行醫療、撤退等調整。



進入戰鬥，兩邊會清楚顯示出各種資訊！



靈活運用戰術 掌握制勝先機



開始進入戰鬥，會先顯示勝利條件。


安排好兵員的配置吧！

至於戰鬥進行是半即時的等待制，指揮官角色敏捷度越高的部隊，行動機會也越多。在戰鬥的時候，各角色、武器、防具與魔法分成6大屬性，依照屬性之間的相生相剋，給予敵方致命攻擊，讓我方獲勝機率提升，對攻防的結果會有相當大的影響。此外遊戲還有特別的配兵機制，玩家只要藉由戰鬥勝利，就可以提取對方兵員，編制為己方單位，正所謂人多勢眾，當敵我雙方實力相當時，堅強的兵力部署將是獲勝的重要關鍵！不過必須注意的是，人命不可草菅，儘管獲得的屬下平常沒有在劇情中出現的機會，但也不表示就可以任由他們在戰場上白白犧牲，因為當玩家損失部屬的時候，對自己的聲望可是會有影響的喔！此外，除了一般攻擊，遊戲也設定了一齊攻擊的功能，只要選擇一齊攻擊，就能讓部屬與指揮官在同時間對敵人發動攻勢，而且還有機會引發特殊的連攜技，讓敵人的受傷程度倍增！


戰場上的攻擊效果與屬性有很大關係！

不同的戰爭，有不同的勝利條件，有時候是殲滅敵方士兵、有時候是順利逃脫、或者是俘虜敵方將領等等，並不一定，但這也不表示玩家只有一條選擇，例如過關條件是全員順利逃脫，避免不必要的殺戮，你大可以選擇脫逃，但是也可以選擇將敵方殲滅以獲取珍貴的寶物，如何取決端看玩家抉擇。


配兵設計讓角色也成為指揮官



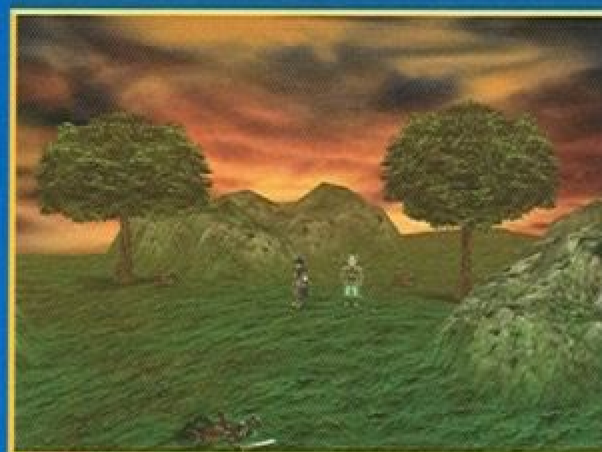
光與影 屬於這個世界的浪漫

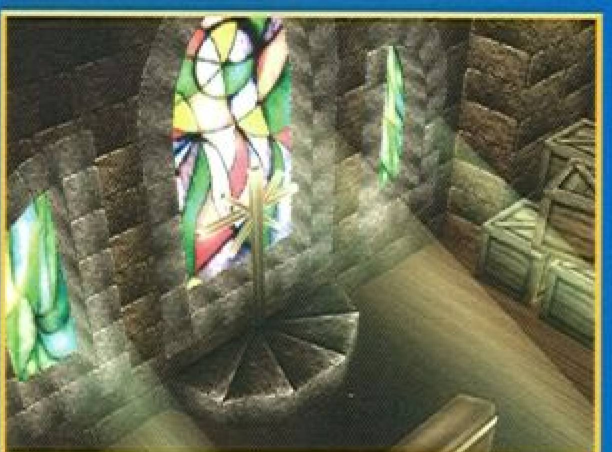

決定出擊人選也是很重要的工作！

遊戲畫面全部以3D製成，角度可以自由轉換，拉遠收近隨心所欲。而畫面右下角的雷達標示，能清楚顯示玩家目前所在位置，尤其戰鬥中格外好用，藉由雷達記號，能讓玩家了解敵我雙方在人數陣仗上的懸殊情況，包含敵方戰陣配置等等，同樣一目了然，你不必再擔心會因為一時疏忽而做出錯誤戰略。無論是耀眼日照或是淒美黃昏的營造，皆十分用心，人物頭像會隨著對話內容改變，喜怒哀樂形諸於色，嘴形也會隨之變動，使遊戲進行起來更加生動有趣 。

遊戲中穿插的動畫短片，將隨著玩家的進度儲存，觸發越多劇情，所能收集的動畫也越多，這些精心繪製的動畫也能存成桌布，玩家可以建立屬於自己的天使之谷桌布集，好好感受細緻的光影所帶來的感動。戰鬥時，遊戲畫面也會顯示出各個角色可移動的格數範圍，指揮官可以依照地圖指示決定該前往何處，如何讓人物視情況前進撤退，也考驗著玩家的智慧。將滑鼠游標移到預定前往的地方，就可以知道法術所能擴及的對象和範圍，將無需再擔心好不容易前進想施法、卻發現超出施展範圍的情況發生。






漂亮的場景可製成桌面儲存。



磨練讓身心成長 選擇工具增加實力

除了角色本身的等級和戰鬥能力，戰鬥發生當時的外在因素等條件，也將深深影響戰鬥的進行。在畫面右方所顯示的天候、環境、時間條件，可不是毫無意義的唷！玩家只要常常逛商店，不難發現商店裡所賣的各種書籍中，有包含室內戰鬥、野戰等技能書籍，只要身上的金錢足夠，就可以購買相關書籍，給適合學習的角色來學習，更值得一提的是，任何角色都能夠自由學習所有法術，想要讓全員實力平均提升，就多賺點錢買捲軸吧！如此一來，就更能因時制宜，將整場戰鬥引導到對我方最有利的境地了。


劇情畫面看起來感覺不錯。

隨著遊戲進行，玩家將面臨的敵人也就越棘手。為了充實我方成員實力，遊戲特別設計了〝掃蕩〞功能。什麼是掃蕩呢？顧名思義就是針對已經進行過戰鬥的場景，進行肅清、討伐。這樣做的好處除了能讓我方獲得經驗值、金錢外，還可以搜括之前戰鬥中沒有得到的珍貴物品，好處多多，因此玩家在奮勇殺敵之餘，也別忘記停下腳步，好好整頓自我實力喔！此外，「天使之谷」中的角色成長也會受到所裝備的秘石影響，當角色裝備了不同的祕石後，無論攻防能力都將大幅增加，發揮出前所未見的威力，玩家可以選擇讓角色裝備秘石，來自由的控制角色的成長。


計算好行走位置給予致命一擊！



停或走 都是純然的選擇



「天使之谷」以角色扮演式策略遊戲為主軸，因此遊戲中也出現許多可以選擇的選項，玩家所選擇的每一個選項，都將引導遊戲走向不同的結局。而每個女主角也會因此對玩家產生程度不一的好感，想贏得美人心，面對每個選擇時，可得更慎重小心啊！初次接觸策略角色扮演類型的玩家，也不必擔心遊戲的程度太困難而不容易上手，為了更體貼新手玩家，遊戲在一開始就提供簡單、一般、困難等三種程度的遊戲內容供玩家選擇，無論老手新手都能盡情享受遊戲樂趣、挑戰自我實力。





堅強的 聲優陣容

「天使之谷」採用全程語音，不僅聘請近十位知名日本聲優跨刀為遊戲擔任配音，包括配音過「幸運女神」「羅德島戰記」的冬馬由美、「魔力女管家」的川澄綾子、「機動戰艦」的南央美、飯塚雅弓、「機動戰士0083」的大塚明夫以及「聖鬥士星矢 冥王篇」的山崎たくみ等人氣聲優擔任遊戲配音，陣容與任何大作相比，皆不遜色，再加上擁有〝女神之聲〞美稱的井上喜久子，衆多人氣聲優的陣仗，帶領玩家更加的融入故事劇情之中，更可見遊戲製作之認真嚴謹程度！







活躍在傳奇中的勇士們

歐傑爾 オージェル　聲優：荻原秀樹



本遊戲的主角，也是玩家在遊戲中所扮演的角色。從軍官學校畢業之後沒多久就成為新任騎士，擁有相當高超的劍術以及優異的判斷力，身為指揮官的素質非凡。

艾莉西歐菈 フィオ　聲優：井上喜久子



擁有“賢者”之名，是王國中能力最高強的魔導士，也是露希安和絲畢卡的母親。是少數知道王國黑暗歷史的人物。

菲歐 フィオ　聲優：飯塚雅弓



主角歐傑爾的青梅竹馬，也是軍官學校時的同學。雖然常常以刻薄的口吻來刮主角，但其實是非常關心他的。充滿活力的她，總是讓周圍的氣氛常常保持在明朗輕快的狀態。

維爾格斯 ヴィルケス　聲優：山崎たくみ



率領傑雷尼亞共和國外戰師團的年輕高級軍官，也是殺害貝魯那國王的兇手。在傑雷尼亞共和國裡是武斷派軍人的實質領導者，可想見應該是主角可能的對手。

隆貝克 リューベック　聲優：山崎たくみ



身兼修道士與醫生兩種職務的壯年男性，也是歐傑爾與菲歐的恩師。曾經是一名相當活躍的優秀騎士，卻在內戰結束之後捨棄軍旅生活，在某個小都市隱遁，對於隱遁的理由則絕口不提。

絲畢卡 スピカ　聲優：川澄綾子



輔佐其母艾莉西歐菈的優秀魔術師，其機伶的言行舉止恰好和其姊露希安給予周圍相反的印象。

艾莉潔 エリーゼ　聲優：南央美



貝魯那王國的第一公主，個性單純率真而有顆溫柔的心，不過對於自己身為王族而享受特權的身分卻抱持著懷疑的態度而煩惱著。雖然年紀不大，但是在戰場上卻能均衡的使用各種魔法。

札特馬 ザドゥーマ　聲優：成田劍



貝連麾下的魔導師，也擔任其軍師的職務。不常出現在人面前，膚色蒼白、容貌恐怖、行為陰森詭異，連同盟的己方也對其相當疏遠。

露希安 ルシアン　聲優：川澄綾子



在貝魯那擔任宮廷魔術師的亞人族少女，因為記錯任務時間，而誤打誤撞地加入冒險行列。擁有人類所無法比擬的魔力，是能力極為高強的魔術師，但是從言行舉止來看卻給人不可靠的感覺，老是讓其他人為她擔心。

讓葉 ユズリハ　聲優：井上喜久子



王國內最有實力的公爵克羅亞爾（グロアール）所僱用的東洋人軍官。其所使用的劍術，凌駕當時當地所使用的古典西洋劍術。雖然外表上有著對經常關心周圍事物的嫻靜性格，但其實因為身為異邦人的關係，而被獨特的疏離感所苦。

蕾比歐妲 レビオーダ　聲優：冬馬由美



維爾格斯麾下的女騎士，在進駐貝魯那的傑雷尼亞軍中是第二把交椅。敢愛敢恨、個性非常剛烈的她，與主角曾經交手過好幾次。

貝雷恩 ベーレン　聲優：成田劍



貝魯那王國的近衛騎士團長，是個相當優秀的騎士，也是主角歐傑爾在軍官學校時的教官。行動舉止間隱藏許多謎團，是握有遊戲故事關鍵的人物。

三國演義ONLINE之

赤壁之戰





- 研究製造所：中華網龍　● 販賣流通所：智冠科技
- 遊戲類型：多人線上遊戲　● 科技需求：P-166、64MB

預定推出日 2003年 11月

歷經數月的等待，遊戲深度與耐玩度皆有水準演出的「三國演義Online」，終於在玩家的的期盼下，再次推出全新資料片－「赤壁之戰」！大家都耳熟能詳的「赤壁之戰」，可說是中國歷史上最早的大規模水戰，這次以「赤壁之戰」為名的三國最新資料片，也理所當然的加入了國戰的海戰模式，我們就趕快來一窺這最新資料片的主要內容吧！

※線上遊戲時有更新，詳細功能請以實際遊戲內容為主。

驚濤駭浪海權爭霸　死戰銳不可檔

「國戰」可說是三國諸多遊戲進行模式中，最需要動員組織力量、也最能激起玩家向心力的一環了！新資料片「赤壁之戰」中，原本侷限於河戰的城池，都有機會以水戰形式展開國戰！！全新開放的水戰國戰模式，忠實反映了當年赤壁之戰的殊死攻防，不僅野戰的部分，變成將在廣大無阻礙的水面上針鋒相對，進入城戰之後，更能一窺兩軍在堅實的海上堡壘展開死鬥！這部分牽涉到許多在陸地上沒辦法考慮的因素，讓國戰的精采度更能顯著提昇！



大規模海戰真是憾動人心啊！

全新勁旅嶄新國戰武器　激戰一觸即發



各式新國戰武器滿天飛舞。

前一段說到水戰即將全面開展，這當然少不了水戰的新兵器啦！！不過在「赤壁之戰」中，玩家不用過於擔心新兵器製作的問題，因為現代科技的進步將讓所有國戰兵種能在水戰中立刻升級為戰船，同時配備精良的國戰新武器，讓玩家不用耗費極大的資源投入在兵器製作上，而能專注於國戰戰術的研發上！而軍隊變戰船的關鍵指令，就是在作戰指令中的「組合」和「解除」功能鍵！玩家的軍隊在一般戰船的模式中，可以使用既有的兵種特技、也能像普通部隊作戰一樣，產生屬性相剋的攻擊力。不過一旦按下「組合」，原本的小船將會依照兵種的不同，搖身一變成為富麗堂皇的大型戰船！！大型戰船的威力自然不是小船所能比擬的，一般來說，大型戰船雖然無法使用兵種特技，但是他們身懷更強力的新武器，那就是魚雷與水雷！所有大型戰船，除了工兵之外，均配備有射程不等、威力不同的魚雷水雷，最重要的是，魚雷水雷沒有攻擊發數的限制，只要玩家願意，更可以開著戰船四處掃射喔！！

石破天驚終極絕招問世　體驗秒殺快感

「赤壁之戰」開放之後，也預計開放全新的絕招。全新的絕招任務、全新的絕招威力，當六大職業的玩家對於前五絕招的使用方法，均已到達爐火純青的地步，有的輔助性絕招能在關鍵時期強力幫助自己和隊友渡過難關；有的攻擊型絕招則是秒殺對方如同家常便飯。在這些足以扭轉乾坤的絕招已成三國特色之後，相信後面幾個絕招的陸續開放，更將引爆驚世駭俗的終極魅力，等級不到？沒關係！只要有恆心毅力，相信任何人都能在三國中找到一片天喔！！



終極絕招的開放，令人感到驚世駭俗！

巧計連環親臨赤壁　笑看三國鼎立

除了國戰模式的水戰之外，「赤壁之戰」更是本資料片重點中的重點！因此為了突顯「赤壁之戰」的恢弘氣勢，遊戲中將以各種不同的面貌，來詮釋這場改變中國歷史的關鍵性戰役，預計規劃的方向如下：

1. 赤壁之戰歷史任務

這一部份將交代赤壁之戰發生的前因後果，讓所有玩家都能見證歷史的進展！精采的橋段有「諸葛亮舌戰群儒」、「孔明智激周瑜」、「群英會蔣幹中計」，當然別忘了「草船借箭」、「周瑜打黃蓋」、「龐統巧授連環計」、「孔明借東風」、「智算華容道」等全體華人耳熟能詳的三國片段！這些片段將在遊戲中如何呈現呢？

2. 赤壁之戰歷史戰役

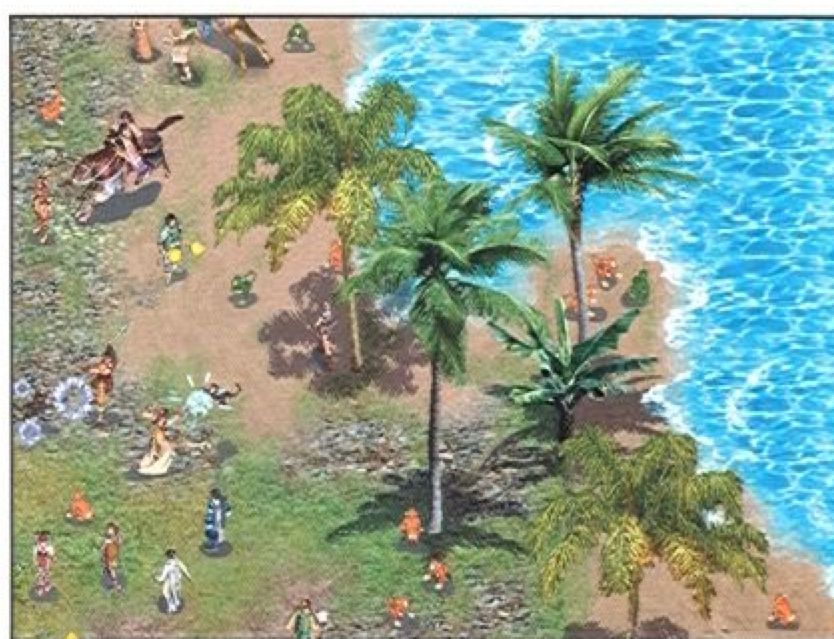
除了任務之外，赤壁之戰最大的經典場面還是「火燒連環船」！當年烈燄沖天、曹軍死傷大半的壯觀場面，終於也能在「赤壁之戰」中完整呈現！這一部份將做成歷史戰役的形式，值得一提的是，這次的歷史戰役更是首次以國戰的模式呈現，玩家將能真正對決到曹營號稱80萬大軍的驚人場面！玩家究竟要如何才能衝破這80萬大軍的致命包圍呢？大家親自來試試就知道啦！！



雙方對峙於赤壁的場面十分逼真！

保命爲上加入生存遊戲　感受重生喜悅

在「赤壁之戰」中，將新增一個創意絕倫的大型活動，那就是「生存遊戲」！玩家必須在某一特定場景中，和其他玩家或是許多把關的三國名將互別苗頭，看看誰是最後一個走出這場景的人，誰就是最後的贏家！不要以為等高就能主宰一切，在這個場景中，玩家所能依靠的，只有你們自己～～！在這想來令人頭皮發麻的場景中，不能使用神行符、迷宮戒指、遁地卷軸、回城卷軸、神奇戒指、玄妙戒指、召喚戒指等等虛擬寶物；同時在場景中也沒有賣補品的小販、不能與其他人交易、不能帶武將進入、不能騎馬進入……，一切的一切，使得玩家想要活下去的唯一依靠，確實只有自己身上所攜帶的種種物品，包括補品在內！最恐怖的是三國名將的找碴，他們有哪些人呢？劉備、諸葛亮、龐統、陸遜、曹操、張遼、太史慈、董卓、孫策、黃忠、許褚、趙雲、呂布！常使用武將的玩家必然清楚，這些人的恐怖威力吧！所以，有膽挑戰嗎？這場生存遊戲正對玩家招手，看看誰才是三國中智勇雙全的真正高手！



在海邊大戰一場，輸人就投海去吧！

深入蠻荒版圖極限擴張　挑戰西涼絕境



地處邊境的西涼地，看起來有點荒涼！

繼上一片開放了東南新地圖後，新資料片「赤壁之戰」更將版圖再次擴張，準備開放西北的涼州區域地圖，這塊新地圖中，也將同步開放新場景，那就是高原與沙漠，以符合當地荒漠一片的寫實環境。當然，有了新地圖，就少不了新洞、新怪，由於西涼地處偏遠偏僻，生存不易，可想而知當地民風勢必強悍、NPC勢必難纏，玩家可以待開放後實地走訪親自驗證一下！西涼地圖中也將新開放四座新城池，包括西涼城、安定城、天水城、長安城。玩在地圖與城池開放之後，更能真正感受到西涼迥異於其他區域的特殊風情，作為對日後攻略城池時的參考。



金庸群俠傳online 郭靖大俠

研究製造所：智冠科技、中華網龍　販賣流通所：中華網龍
遊戲類型：多人線上角色扮演　科技需求：P-166、32MB

預定推出日 2003年10月



一直不斷求新求變的金庸，每次的改版都帶給玩家們莫大的欣喜！這一次即將推出的最新資料片「郭靖大俠」，不但請出金庸人物中最膾炙人口的郭靖、黃蓉為主角，更是增加諸如脫胎換骨、名門之戰等大家期待已久的功能，而全新玩法的即時制戰鬥也將伴隨開放，這麼多令人興奮的新東西，真讓人迫不及待的想趕快投入金庸的世界啊！

大俠郭靖出招 全新功能傲視群雄

《金庸群俠傳Online》自推出之後，歷經了兩年的洗禮，共推出了「神鵰大俠」、「決戰光明頂」、「勇闖俠客島」、「葵花寶典」、「喬峰傳奇」與「小寶闖情關」等風格迴然不同的資料片，讓玩家在遊戲裡習得絕世武功、闖蕩海外孤島，過著緊張又刺激的江湖生活後，緊接著金庸又將推出第八片資料片「郭靖大俠」；資料片將以金庸筆下《射鵰英雄傳》為腳本，勾勒出第八片資料片最吸引人的劇情，同時將金庸小說中最令人印象深刻的角色--郭靖，引用為新資料片的名稱－「郭靖大俠」！

郭靖是《射鵰英雄傳》中最為剛正不阿的仁者，稱其為大俠實是當之無愧。而《金庸群俠傳Online》新資料片以「郭靖大俠」為主題，承襲了郭靖的威名，新資料片將以突破個人的功能為前提，讓玩家能在全新的資料片中體驗各種不同的樂趣！「郭靖大俠」規劃為幾項全新的功能：「名門之戰」、「脫胎換骨」、「全新改版」，而在不同的功能中又將有數種截然不同的新穎設計，絕對讓玩家有江湖事件層出不窮、挑戰本身極限的痛快感覺！

郭靖與黃蓉的宣傳圖，真是讓人眼睛一亮！

親身體驗「名門之戰」 重現經典戰役場景

聚賢莊一役，喬峰為救阿朱以身犯險，激戰群雄！你也想像喬峰一樣的豪氣萬千、以一敵百嗎？金輪法王挾郭襄犯南宋，你也想像神鵰俠楊過一樣，勇闖敵陣、名揚萬里嗎？蒙古大軍入侵邊關，郭靖、黃蓉率領丐幫弟子全力抵抗；明教教主張無忌帶領左右護法、四大法王、五行旗堂主對抗各大門派的圍剿等等，在金庸筆下這些經典的畫面與壯烈的戰役，全都將在新資料片「郭靖大俠」中完整呈現！

在「郭靖大俠」中，「名門之戰」會以隨機的方式發生在遊戲之中，玩家可以自由的前往參與，除了讓玩家置身於金庸筆下的壯烈戰役之外，玩家亦可選擇幫助正義的或是邪惡的一方，看是要幫助金輪法王所率領的蒙古大軍，挑戰擁有《降龍十八掌》的郭靖，伺機攻下南宋重鎮襄陽城；還是要幫助郭氏夫妻一起對抗韃虜保住國家半壁江山，一切都全看玩家自己選擇！而不同的選擇、不同的結果，也將導致遊戲產生截然不同的玩法喔！玩家們可以想像，原本熱鬧非凡的京城，會在一夕之間變為人煙絕跡的死城，只因玩家無法抵抗蒙古大軍的入侵，京城裡的老老少少只好投奔到別的地方…諸如此類的特色，將讓「名門之戰」帶來意想不到的驚奇喔！



蒙古大軍入侵中原，玩家要幫助郭靖還是蒙古兵呢？



玩家可以用馬車載人到處去玩！

修練「脫胎換骨」成就另一武學顛峰

江湖中一直有個傳說流傳著…，據說有位隱居山林的奇人身負不世的武功造詣，內力深厚並且收放自如；此人天賦聰穎、武學自成一脈，對武學之道自有其獨到見解，江湖盛傳若有人能獲此機緣，得此奇人指點一二，對其本身武學造詣將是受用無窮，若是討得奇人的歡心，更有機會得到其相助，打通全身任督二脈，突破自身侷限。在「郭靖大俠」中，即將開放的新功能-「脫胎換骨」，將使玩家跳脫自身侷限，再次達到另一個境界的高峰，想在「郭靖大俠」中作一個不凡於世的絕世高手，以下的「脫胎換骨情報大公開」你不可不知！

由外而內的造型轉變

獲得「打通任督二脈」的玩家，除了武學造詣上的增強效果之外，自身角色的外型上也將獲得再次重新改造外貌的機會，不僅僅是外貌上驚人的變化，其實這些新造型可是經過重新繪製而成的，和以往舊造型可是有完全不同的風格展現喔！比起尚未獲得「脫胎換骨」機會的玩家，新造型是不是一看就覺得威風了許多了呢！



脫胎換骨之後的玩家，外型威風了許多呢！

疏通經脈 精、氣、神、內大提昇

除了攻防上的改變以外，由於「脫胎換骨」後玩家體質上的改變，使得角色原本受限制的精、氣、神、內，也將於「脫胎換骨」後再次給予提昇的機會，當玩家受奇人的幫助得以打通任督二脈之後，原本的精、氣、神、內的總量將會再以加成方式予以提昇，而每當經過角色的生日時間，也會依照特定比例再次給予提昇，如此一來要輕易的突破十萬大關的血量可說是輕而易舉，玩家們再也不會大喊血量不足了^^”！！



完成脫胎換骨後，各屬性也會隨之增加喔！

武學精修極限再突破

由於新資料片中將以突破個人極限為主要方向，所以設計與規劃藍圖上，並不朝向以武功或是威力上單純的提昇，而是要讓玩家能夠真正地進入另一個境界中再次獲得提昇與修練的機會。此前提之下，越是精深的武學越是需要玩家們花更多的苦心，方能有所大成，但所學到的絕世武功能精進到何種程度，往往受制於玩家體質或資質上的因素，而始終會遇上無法突破的瓶頸，即使再怎麼樣的努力，卻仍無法有效提昇；而在玩家獲得奇人相助打通全身經脈後，便可使得本身學武的潛力大幅提昇，使得原本某些只能自修到特定等級的武功，將能突破極限的向上修練！得到「脫胎換骨」機緣的玩家，原角色的基本攻防也將隨之提昇，就算不穿戴武器裝備，也能成為收放自如的絕代高手，這樣的攻擊力與殺傷力可是比普通裝備都還要來得厲害的多喔！攻擊方式也比以往作少許的改變，原本出招方式固定為一招兩段傷害的攻擊手法，在玩家打通經脈以後，出招將更為簡潔有力，兩段攻擊合為一段攻擊，威力除了兩段合併以外，更因為體質上的改變而使得威力大為提昇，出招速度上也更為敏捷許多。



完成脫胎換骨，武功也大大的提升了！



全新造型上街，大家看了也會羨慕。

一個金庸兩種享受 即時戰鬥版革命性出擊

除了增加了許許多多的新功能新玩法之外，在新資料片「郭靖大俠」中，還加入了一項相當重大的改變，有沒有曾想過假如「金庸群俠傳Online」是即時制的…那會是什麼樣子呢？別懷疑！在新的資料片「郭靖大俠」中，同步登場的「金庸群俠傳Online Ver1.5即時戰鬥版」，將採用另外開放新伺服器的方式，並且在新伺服器上作重大的改變—即時制的「金庸群俠傳Online」！ 在即時戰鬥版中將呈現出另一個完全重新打造的金庸世界，除了將本為半即時制的戰鬥方式改為即時戰鬥制外，門派與習武方式也都做了相當大幅度的改變！全新人物造型、全新打鬥方式、不同的習武之道、不同的江湖之路，絕對會帶給玩家一股全然不同的新震撼！


變成即時制的戰鬥，真令人期待！

邪派聯盟新興惡勢力 星宿白駝一家親

雖然師承逍遙派，但卻叛師自創”毒”具特色的星宿派武功，掌上帶毒、暗器上帶毒、化功大法吸人內力，江湖上人提起星宿老仙，無不談虎色變！此外崛起於白駝山一派勢力，以蛤蟆功位居五絕之列，在江湖中人稱「用毒老祖宗」的西毒歐陽鋒！這兩大以毒功聞名的邪派代表若是結合為一，對於武林局勢會有什麼樣的影響呢？

在倚天屠龍記中亦正亦邪的明教裡，擁有許多形象鮮明的英雄人物，如紫、白、金、青四大法王、五散人等高手如雲，玩家在即時制金庸中也將有機會透過拜入門派，成為明教中人，藉以學習各式明教絕學。行事一向乖戾獨行的明教中人，在江湖上往往不拘武林中人世俗的眼光，行事任性怪異，玩家成為明教中人以後，在江湖地位上又會有怎樣的轉變呢？一個是正邪對立明顯的白駝星宿、另一個是江湖上行事獨斷的明教中人，這兩股門派的整頓崛起，對未來門派均衡會出現怎樣地變化呢？相信玩家們一定會在遊戲中享受到完全不同的新體驗喔！



全新玩家角色 先睹為快

既然要讓玩家感受全然不同的即時狂熱，對於玩家角色也將以另一種全新的風貌呈現，在即時制金庸中所登場之玩家角色，將擁有壯碩、高大、瘦弱等不同的面貌體型，且都將以全新的造型風格登場！全新的角色將可在遊戲中做出許多如靜止、盤坐、行走、跑步、飛躍、出招等動作，玩家可藉由這些多變的動作來展現情感喔！依照外貌與體型上的差異，共有八位男、女主角供玩家選擇，男角色分別為「魁武勇猛型」、「英俊挺拔型」、「江湖豪傑型」與「才氣書生型」角色；女性角色則有「活潑大方型」、「妖嬌美艷型」、「溫柔賢淑型」以及女中豪傑的「冷酷俠客型」，八種不同類型的角色人物，玩家可依照自己的喜好與練功習慣的不同做出選擇。

男女角色八大類型

英俊挺拔

江湖豪傑

冷酷俠客

才氣書生

魁武勇猛

溫柔賢淑

妖嬌美艷

活潑大方


武學領悟系統 組合自己的江湖成名技



透過連續技巧的組合，能夠使出功能更多且威力更強的效果。



俗話說的好！招式是死的，唯有靈活擅用畢生所學之武功招式，方能成為真正的強者！像是神鵰俠侶中的楊過，畢生所學有全真、古墓、桃花、白駝、九陰真經等等武功，武學雜而不齊，但卻因為他的融會貫通，終於集眾家所成發展出日後獨步天下的黯然銷魂掌！在「金庸群俠傳Online Ver1.5即時戰鬥版」中，玩家將可透過新武功系統「武學領悟系統」，將所學的招式做許多變化、搭配組合，但所串連的招式武功必須為同類型武功才可完成(如掌、劍類會因使用武器不同而無法串連成為連續技)。經由「武學領悟系統」所串連出的連續技巧，將可於戰鬥中使用，至於能夠連續組合出多少招式，則視玩家角色等級而決定，等級越高的玩家，透過「武學領悟系統」將能將更多的招式靈活搭配！



武功技能等級提升 點數分配自由化

而創新後的武學系統共分為武功與招式兩項，經由拜師所學習到的武功，依照武功種類的不同，所獲得的招式數量也不同，例如少林的燃木刀法，其招式共有破土砍木、翻身劈腰、並步順勢等三招可供玩家使用，招式特性與威力皆不同，玩家可依照自己的習性選擇要專修哪樣，或是同步進修，要使得武功或招式獲得提昇，就必須使用玩家等級提昇時所獲得的技能點數來給予分配。至於各位玩家們所期待的練功模式，將採用即時制戰鬥打怪，以獲取經驗值的方式，作為玩家等級提昇的依據，這和以往舊版金庸中以實戰經驗作為等級上區分有相當大不同的改變！等級提昇共分為屬性能力經驗值的提升與技能經驗值提昇兩個部分，屬性經驗值提升到一定程度時，玩家會獲得昇級機會以取得屬性點數，讓玩家自由調配在各屬性能力上，技能經驗值的提昇，則是影響技能點數的取得，分配於武功等級或生活技能上升級動作。



恆山派著名的醫療手法在新版中是否依然存在呢？



如鬼魅般歹毒的武功，招招致命。

更多事件設計 發現金庸新樂趣

除了以上幾項的特點之外，「金庸群俠傳Online Ver1.5即時戰鬥版」中還將會陸續開放各種驚奇的事件，例如：突發的任務事件，玩家有可能因為機緣與際遇上的不同，而隨機的發展出某些特定江湖事件，也會有固定時間、地點出現的劇情事件，這些驚險的冒險過程都將使玩家在新版中玩出更多的樂趣。此外，此版本亦提供了鑄造、冶鍊、修復等生活技能，讓玩家除了走上大俠之路以外，也能擁有一技之長，製作高等裝備、武器防身，或是進而從買賣間獲取更大的 利益，就算玩家作不了大俠也可成為有名的名匠或是鑄劍大師喔！



每一種不同職業在金庸都有出人頭地的可能。





超武俠大戰

研發製造所：SQUARE ENIX　販賣流通所：大宇資訊
遊戲類型：PVP RPG　科技需求：PⅢ-500、128MB

預定推出日
2003年
12月

在《超武俠大戰》裡面，玩家將可扮演各時代偉大的武俠人物，可以享受到穿越各個不同時空背景的世界，還能在遊戲中來進行一場前所未有的武俠大亂鬥。遊戲中，玩家能擔任遊戲的任何超武俠人物，操作著自己所喜愛的超武俠來實現一統制霸天下的偉大目標，對於玩家來說實在是太令人興奮了！



中國式神話傳奇即將再現



每一個上場的人物都非常的有特色。

《超武俠大戰》遊戲裡不但充滿著純日式風格，而且玩家還可以在遊戲中看見傳統日式風格的中國古代建築與場景。由於《超武俠大戰》除了涵蓋中國歷史奇幻世界，更在中國式神話小說中，加入了日本式的想像空間與看待中國武俠人物的角度，所以種種顛覆超武俠人物造型、詼諧幽默的設定，都加強了每一個超武俠人物特色，讓每一個超武俠人物的個性呈現得十分鮮明，如此包含了中國傳統的獨特文化與日本豐富的遊戲製作觀點的結合體，絕對會帶給玩家一款完全不同感受的線上遊戲。

歷朝英雄跨時代大戰精彩可期

《超武俠大戰》遊戲裡面，玩家們可以根據爭奪天下霸權的國家史實與故事來區分不同的勢力，各個勢力再根據著自己的「國家」和「領地」來進行，玩家一方面除了要避免被他國侵略，一方面還要完成「統一天下」的艱鉅任務。遊戲中有多樣化的職業選擇，而且各國只能夠募集歸屬自己國家的超武俠，然後再到各地去南征北討「領地」，玩家只要能突破由其他敵對國家層層的防衛，拿下「領地」中的象徵物「城堡」，這個戰場便會成為自己國家的「領地」。所以佔領全中國的「領地」將成為玩家們爭奪的重點，而由玩家扮演的超武俠更是在戰場攻防戰中扮演舉足輕重的地位，除了擁有極強的必殺技外，領導與組織動員的能力也相對的重要。當玩家在遊戲中扮演超武俠的時候，就必須帶領著與自己同國家的玩家們去邁向一統天下的艱辛路程，一同在自己國家裡寫下光榮戰役的一頁。



炫麗絕招擊敵於一瞬之間！

超日式亂鬥的無限樂趣

目前市場上眾多的線上遊戲，由於雷同性高，加上一成不變的操作模式，慢慢已經無法滿足玩家的需求，有鑑於此，如何能提供高優質的遊戲內容，提供玩家一種全新的體驗樂趣，將是線上遊戲市場上未來的趨勢。因此以製作太空戰士系列、勇者鬥惡龍系列名作的日本知名遊戲製作公司『史克威爾-艾尼克斯』(SQUARE ENIX)合作推出《超武俠大戰》，遊戲的「原創性」以及「新鮮感」相信將有別於目前市場的絕大數遊戲，勢必引起一陣「超戰旋風」，帶領玩家進入一個全新的線上遊戲體驗，精緻華麗的遊戲風格，加上千變萬化的角色及戰技，玩家將體會到耳目一新的日式遊戲感覺。



超華麗日式風格的遊戲畫面！



實現真正文武雙全的「超武俠」

在《超武俠大戰》的世界中，你可以成為任何一個你想成為的武俠人物，不論是歷史上赫赫有名的三國趙雲子龍 、智勇雙全的曹操孟德、東瀛第一劍客宮本武藏、一代梟雄西楚霸王項羽或是火焰山主人牛魔王……等等，但是超武俠並不是那麼容易就可以擔任的，因為成為了超武俠之後除了能得到「異於常人的能力」、獲得「一般人沒有的稱號」、使用「其他玩家所沒有的技能」、拿到「別人拿不到的武器」之外，更重要的是，你將擔負國家興衰的重責大任，常言道：國之興亡，匹夫有責。更何況是超武俠人物，帶領你的國家邁向天下制霸的皇圖大業。以下我們就先來看看《超武俠大戰》遊戲裡中的三名超武俠人物吧！



中間的孫悟空華麗中帶點詭譎。



衆超武俠合照一張，比炫比酷。

千變萬化的「孫悟空」

孫悟空是唐僧去西方取經時的三個徒弟中的大徒弟，擁有一身的好本領，會七十二變、騰雲駕霧、還有一雙火眼金睛，能看穿妖魔鬼怪偽裝的伎倆：他的法寶「觔斗雲」更是不可多得，能夠翻一個筋斗就到十萬八千里外：孫悟空使用的兵器如意金箍棒，能大能小，隨心變化，小到繡花針，大到頂天立地。未成仙前的孫悟空曾經佔花果山為王，自稱齊天大聖，後來經觀世音菩薩點化，保護唐僧西天取經，三打白骨精，收服紅孩兒，熄滅火焰山，一路上降魔鬥妖，歷經九九八十一難，取回真經終成正果。孫悟空的個性嫉惡如仇，不畏困難，堅韌不拔，英勇無敵到頂，取經後被封為鬥戰勝佛。



文武雙全的「二郎神君」

二郎神君本名楊戩，在『封神榜』的故事中，是由仙人玉鼎真人教養長大。他臉上除了有一對靈動的大眼，最特別的是在眉心之上，居然還有著一隻直立的眼睛，那眼睛顯然不是裝飾之物，看起來神光湛然，炯炯有神。二郎神君的第三隻眼睛是屬於後天生成之物，可以上看天界千里，下看人間三千里，還能夠有三十六種不同變化，是周國最強也是呼聲最高的『超武俠』。雖然平常很安靜、但一到戰鬥時、二郎神君只要放出神犬「哮天犬」、就能輕取敵人，二郎神君個性天資聰穎，遇事沉穩，絕不莽撞行事，做事不拖泥帶水，是屬於文武雙全型的仙人。





慈悲為懷「觀世音菩薩」

古時候的人通稱為觀音大士。觀世音菩薩從小就非常的聰明伶俐，她喜愛學習一切有關於智慧的學問，也喜好幫助無助的凡人，人家說：救苦救難南無觀世音菩薩，就是指觀世音菩薩她慈悲為懷的愛心。觀世音菩薩行善無數，最有名的是在『西遊記』故事裡，玄奘三藏往西天取經的路上時，遇到的一些無法解決的困難問題時，大多都是由觀世音菩薩直接出面來幫助玄奘三藏，所以觀世音菩薩是一位非常有威力的仙人。







武力大對決，充滿力與美！

東方傳說Online





- 研究製造所：中華網龍
- 販賣流通所：智冠科技
- 遊戲類型：多人線上角色扮演
- 科技需求：未定

預定推出日 2003年 12月

經歷一段時間的醞釀之後，中華網龍年度大作－東方傳說Online終於又有新消息釋放出來了！這一回要帶給玩家的不是別的，正是進入遊戲的方法與遊戲介面的初步介紹喔！！這樣令人振奮的精采內容，玩家們更是非看不可！咱們話不多說，立刻開始期待度百分百的「東方傳說」吧！！

期待度爆發 進入遊戲介面首次公開

關於遊戲的進入方法，東方傳說標榜的概念是上手輕鬆，所以在介面上也採取了相當簡單俐落的風格，以下將一一位玩家介紹：

一、伺服器群組選擇介面：

遊戲安裝完成後，首先進入的就是伺服器群組的選擇介面，從這裡就不難看出製作小組的巧思，搭配東方傳說的背景，伺服器群組介面也充分展現迥異於其他遊戲的特殊魅力！以下為介面說明：



1. 伺服器群組介面：共分八大伺服器群組，以八大公會城之名加以命名，但是注意，選擇該公會城名稱的伺服器群組，並不代表玩家非得學習該項技能不可，玩家不必擔心。

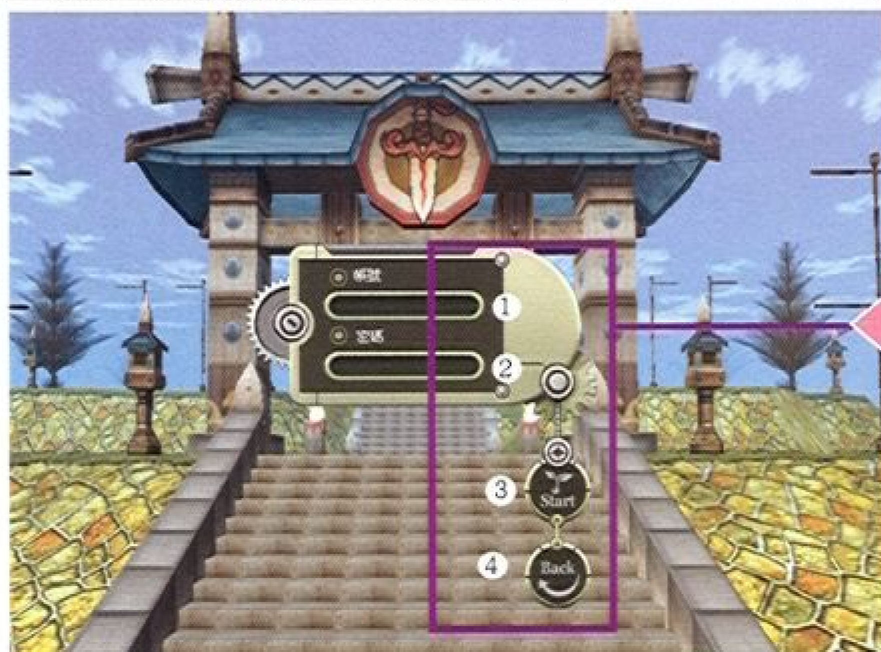
2. 伺服器選擇介面：在伺服器群組之下，都會有一個＋號，玩家只要把滑鼠移到＋號處就可以看到該群組底下的伺服器名稱及伺服器負載狀況，玩家可擇一進入。

選擇伺服器群組介面



3. 離開：按這個地方便會退出遊戲喔！

輸入帳號密碼之介面



二、帳號密碼輸入介面：

這個介面融合了極簡風格與機械概念，幻想風與真實感並存，玩家將對東方世界更多了份憧憬！

1. 帳號輸入欄位：請將遊戲帳號鍵入在此一欄位之中。

2. 密碼輸入欄位：若為第一次進入的玩家請將原始密碼鍵入，設定過個人密碼與暗碼之後的玩家，請將個人密碼鍵入於此欄位中。

3. 開始鍵：輸入完畢帳號及密碼，按此即可開始遊戲，若為第一次進入的玩家，還必須先設定好個人密碼與暗碼之後，才能順利進入遊戲喔！！

4. 回到上一頁：回到「伺服器選擇」的介面。

三、創造／登入角色選擇：

終於進入遊戲了！但是第一次進入的玩家別急，先來創造一個屬於自己化身的酷炫角色吧！！畫面左下角便是創造角色/進入遊戲的重要介面喔！讓我們來看看他們的功用吧！

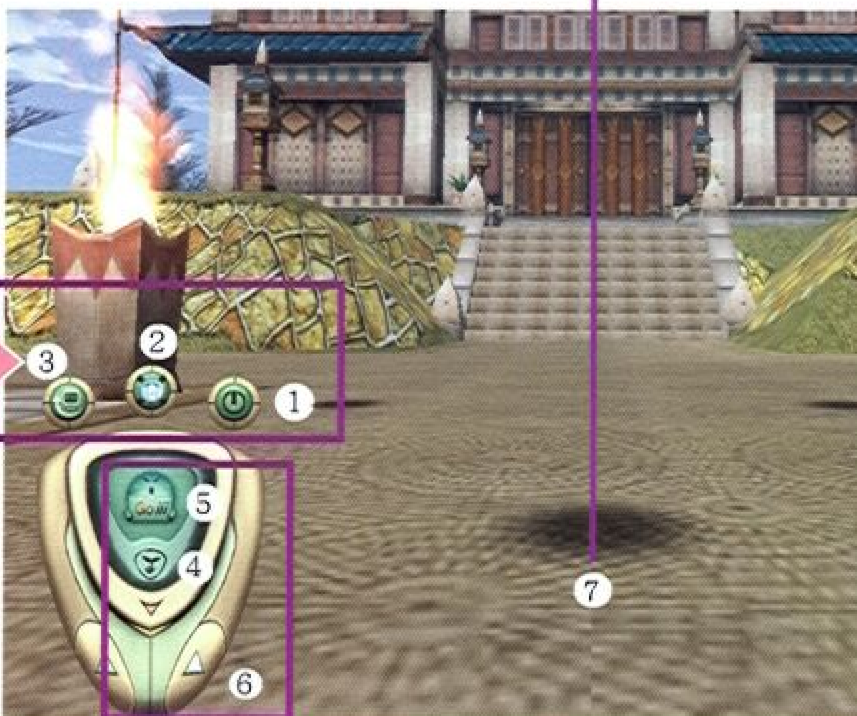




7. 角色所在位置：沒創角色之前玩家會看到角色大廳是一片空白，這時候趕緊按下「創造角色」！讓你的化身在東方世界中大顯身手吧！如果創造角色之後，玩家就可以在這裡看到跟遊戲中的裝扮一樣造型的角色喔！



角色創造介面



1. 離開遊戲：這個像電源一般的按鈕，其實就是從電源開關衍生而來的概念，只要按一下，就能離開遊戲喔！

2. 刪除角色：玩家們看到這張哭臉了嗎？他正在對玩家作最後的請求，請你不要輕易將他刪除，畢竟這是玩家辛苦培育的角色喔，快快改變心意吧！

3. 回到上一頁：即回到「輸入帳號密碼」這一介面。

4. 創造角色：不要懷疑，這個幼苗圖形的按鈕，就是第一次進入遊戲的玩家必須要會的動作－創造角色！一個帳號共可創造三個角色，玩家可自由選擇。

5. 進入遊戲：選擇好所要進行遊戲的角色，然後按這裡，就能順利進入遊戲囉，大家每次進入前，記得懷著輕鬆過生活、熱情玩遊戲的心態喔！

6. 角色選擇鍵：玩家進入遊戲前，可按這裡左右兩個箭頭，選擇想要進行遊戲的角色。

四、角色設定介面：

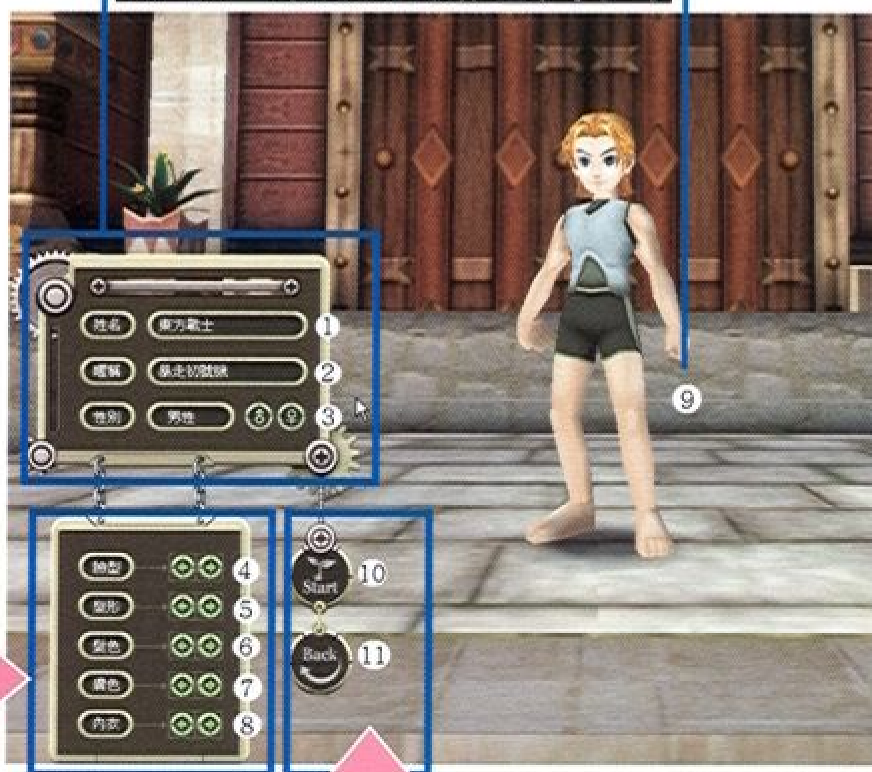
終於到了這一步，玩家要開始創角色囉！這個部分請玩家多費點心思，創造出一個最能展現你個人風格的英雄人物吧！

1. 姓名欄位：玩家角色的姓名，輸入之後便無法更改！

2. 暱稱欄位：玩家角色的暱稱，在一般的情形下，玩家角色頭上只會顯示暱稱！！

3. 性別欄位：分為男性和女性，玩家想做花木蘭或是河莉秀都悉聽尊便啦！！

角色初始設定介面



9. 角色狀態顯示：所有玩家的選擇，都會即時在你選擇的角色顯示出來，看到不滿意的馬上換！



▲這就是剛剛我們所選擇的角色了!!是不是很英姿煥發呢!!

4. 臉型選擇：共分為男性與女性各6種臉型，其實還包括五官，所以看到帥的、美的臉孔，通通挑起來！

5. 髮型選擇：共分為男性與女性各7種髮型，保證跟上時代潮流，謝霆鋒頭王菲頭裡頭通通有！

6. 髮色選擇：共分為男性與女性各8種髮色，免去染髮的繁瑣，8種髮色讓你一次選個夠！

7. 膚色選擇：共分為男性與女性各5種膚色，民族大熔爐，將在東方傳說中徹底實現！！

8. 內衣選擇：共分為男性與女性各5種內衣，這內衣是一開始進入遊戲會被其他人看到的樣子，所以記得要挑一個漂亮的，免得遇到其他人會不好意思喔。

10. 確認鍵：按下START鍵，這個角色就要跟著玩家一輩子囉，要考慮清楚喔。

11. 回到上一頁：即回到「創造／登入角色選擇」介面。



新鮮感十足 遊戲介面功能初步剖析

進入遊戲之後，首先第一步就是必須學會介面的操作，所以接下來要為各位玩家介紹的，就是遊戲介面的操作介紹喔！

一、介面全覽：

在進入遊戲之後，玩家的主介面將全部展開在螢幕上。



1. 時間/血條/郵件混合介面：把血條(HP、MP、SP)棒跟日期時間同時置放，玩家能隨時查知自身狀態和時間日期：郵件的按鈕，當玩家有新信時，該圖示便會發亮以告知玩家，新信收完或刪除之後，就會變暗。

2. 地圖介面：右邊則是地圖介面的顯示，地圖非常細膩地呈現玩家目前的位置和四周的景物鳥瞰，紅色箭頭就是玩家目前的位置與方向，底下還有座標顯示：介面右下角有三個鍵，由左至右分別是打開、收起及關閉，完全直覺式操作，讓人一目了然。

16. 角色名稱介面：玩家角色在遊戲進行中間，會顯示當初設定的名字，這個可是你在東方世界永遠的名號，所以拜託喔～不雅的名字千萬別秀出來，不然就糗大囉！！

遊戲介面全覽



3. 快捷列介面：玩家可以將欲使用的物品及功能鍵置放於此：點選上方左右箭頭可換頁，箭頭中間有個縮放的小按鈕，玩家可以依照個人需要將快捷列設定為四格或是八格的顯示方式，快捷列的使用方式是F1-F8，而下方橫槓則可以切換快捷列為橫式或是直式，玩家可以完全依照自己的使用習慣調整快捷列的安排，是非常方便的設計。

4. 個人屬性介面：這是一套三式的混合式介面，個人屬性介面乃是其中之一，在這裡會列出所有屬性，升級時主要屬性旁邊會出現「＋」按鈕，可自由選擇要加哪些屬性點數。同時可在這邊拉開裝備介面跟技能介面，玩家如果想要改變暱稱或是解任務得來的稱號也可以在這邊更改。

5. 裝備介面：包括目前身上穿的裝備還有帶的裝備，同時還有一個實體的紙娃娃顯示玩家現在的造型，玩家可自由換穿想要的裝備，換穿的方式是滑鼠點一下拿取裝備，移到對應部位的欄位時再按一下即可順利換穿。

6. 技能介面：一把劍的圖示表示技能介面，打開之後會列出所有目前玩家學會的技能、等級及熟練度，並列出目前可升的等級，所有技能皆以相對應的圖示表現，可設定到快捷列中，另外玩家學得技能後，可以在這個視窗設定預設使用的技能，只要技能預設使用就可以在戰鬥的時候直接點選目標進行攻擊。

7. 組隊介面：按下此鈕便會跳出組隊介面，會顯示目前隊友的清單及狀況，在隊友的窗格上面按下右鍵就可以出現相對應的功能，玩家可邀請其他玩家一同組隊練功，也能驅逐不合群的隊友等等基本功能。

8. 好友介面：標榜類似MSN的好用介面，可加入或刪除好友，好友名單中的人上下線會由系統通知，若好友位於同一組伺服器上則會顯示所在伺服器編號，可直接於好友名單的好友名字上按右鍵選擇各種不同功能如寄信、傳訊息、查詢上下線情況、群組發信、取消好友等等貼心設定。

9. 任務日誌介面：此介面實用之處，在於其不僅會提示目前的任務，會有基本描述，還會提示該任務下一步該進行的方向，對於許多糊裡糊塗接了任務卻不知怎麼解的玩家是相當實用的好幫手喔！！



13. 對話顯示介面：玩家在此可以看到不同頻道中的對話，下方全頻、輕頻、友頻、隊頻、密頻、客服頻道等共有六個頻道，玩家可以直接點選以決定在哪一個頻道發話。另外每個頻道左方都會有一個即時開關鈕，玩家只要直接點選按鈕就可以開關那個頻道，不用再麻煩的打開好幾個介面才能處理頻道的開關，同時可在對話欄中對方名字上直接點選兩下轉為對他密頻，按右鍵則可執行相關指令，如加入好友，黑名單，寄信等功能。

14. 對話介面多用途功能鍵：左下方這顆按鍵，可以切換上方的頻道列，如果平常不會切換使用頻道的玩家就可以將頻道列關掉以避免誤選到不想要的頻道。

15. 對話輸入欄：在這裡玩家可以輸入對話，是所有對外溝通聯絡的地方！這個地方也秉持網龍設計的一貫方式，玩家只要直接輸入對話就會自動切換進入對話輸入欄，不用再一直按那永遠搞不清楚是第幾次的ENTER鍵了！

二、其他介面：

除了主介面之外，還有其他沒有顯示出來的介面，這些介面的重要性不亞於主介面，都是能讓玩家在進行遊戲時更能得心應手的好夥伴，以下詳述之：

角色的移動方式，會向箭頭所在的地方前進！

1.交易介面：

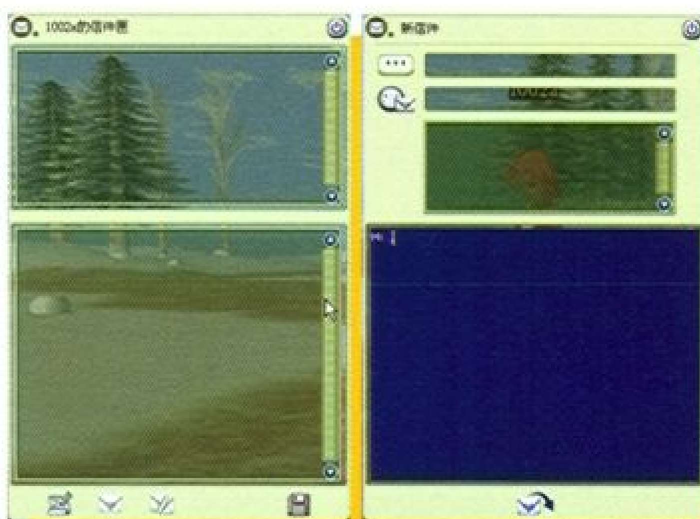
開啓後，將自己要賣的東西拉到左邊欄位，對方要賣的東西會出現在右邊的欄位，也可輸入金錢數值，然後按下確定後就不可以再將物品移出或放入，金錢數目也不可以改變，等對方也按確定之後，會再出現進行交易的按鈕，雙方都按了以後就會將欄位中的東西互換，省時又省力！

2.拍賣介面：

拍頻上同時可以有20樣物品進行拍賣，各個物品旁邊都會有物品名稱、拍賣起價、目前喊價及詢價次數，把滑鼠移到物品上會顯示物品資訊。正常情況下物品欄是綠色的，第1次詢問出價沒人出價後便成黃色的，第2次詢問出價後變成紅色的，所以如果是紅色框就表示馬上要成交了，如果當中有人出價都會再變回綠色的。

3.信件介面：

打開以後是信件清單，還有收信匣，寄信匣，保存資料匣跟預設通訊錄，預設進入畫面為收信匣，會標示已讀跟未讀，系統寄發會以不同顏色顯示，未讀為粗體字，已讀為一般字體，寄信介面則是輸入對方ID後即可寄信，或是直接引入好友名單等皆可寄信。



看到這個信箱和這個寫信介面是不是很親切呢？

4.錢莊介面：

(1) 託運介面：類似拍賣介面，會開啓右邊的欲寄物品視窗跟左邊身上的物品視窗，然後將要寄送的物品拖到右邊去。

(2) 存提介面：會開啓一個雙邊視窗，一邊顯示存放的東西，一邊顯示身上的物品視窗，然後把要存提的東西互拉，一次只能存提一樣物品。

10. 神獸介面：和屬性介面、裝備介面同為一混合介面系列，打開後可看到遠古神獸的寵物蛋，或是孵化後神獸目前的狀況，玩家可隨時餵神獸吃能增加屬性的東西或是給牠穿上專屬裝備，讓神獸變得更強壯！環繞神獸周圍總共會有五顆彩球，正上方是決定神獸出入的開關，玩家可以隨時把自己的神獸召回休息，另外四顆彩球則分別對應神獸的四大屬性，一般而言，玩家一開始的神獸都只會擁有單一屬性，但是玩家可以解任務讓神獸進行轉生，只要轉生過後，就可以擁有二種以上的屬性，同樣的，玩家只要把物品直接餵食神獸也可以增加神獸的經驗值喔！

11. 情感介面：分為兩大部分，一個是表情類指令，選擇表情類指令之後會播一小段對應的3D可愛動畫，這跟以往純用2D方式表現的情感指令可是有很大的差異，玩家到時一定得看看這些會令人會心一笑的小動畫；另一個是動作指令，選擇動作指令後，玩家角色就會做出相對的動作，如大哭、挑釁等等！

12. 系統介面：調整個人化遊戲設定的重要介面！玩家能在其中調整遊戲音量大小、遊戲音效大小、可否交易、可否組隊、接受設為好友、可否切磋等等的基本設定；另外為了配合硬體配備較差的玩家，遊戲中也有個鎖定視角選項，如果玩家的電腦配備實在不是太好，就千萬不要勉強把鎖定視角的選項關掉！



2D的表情介面與3D的動作介面，讓玩家的互動更加全面！

大富翁 7





研究製造所：大宇工坊	販賣流通所：大宇工坊
遊戲類型：益智	科技需求：未定

預定推出日
未定

想當年，《大富翁4》曾給一代玩家留下了美好的回憶；之後，隨著5代的徹底革新，《大富翁》系列邁入了一個新的階段，經歷不斷的摸索改良，在製作出5、6代及它們的資料片後，終於走完了另一個輪迴。這一切過去之後，大宇的《大富翁》系列製作小組也要靜下心來做一個總結，於是，以回歸原點為基準，但又繼承了新概念的7代就此誕生了。

大富翁系列的演進與變遷

《大富翁》7 最直接的改變就是骰子地位的上升。這個一度被卡片取代的小物件，終於有機會再次證明它才是紙上類遊戲的靈魂！懷念《大富翁4》的玩家應該樂於見到這個改變，當然他們很快就會發現，7 代在很多地方都秉承了4 的規則，而並非5 、6 的延續。

《大富翁》5 作為打入網路市場的作品，十分明確地定位在一個網路遊戲的位置上，所有的系統設定都是為了網路對抗出發的；在突出網路模式方面下了不少功夫，8 種不同的勝利條件、3 張移動牌的行動方式……給了玩家耳目一新的感覺。

6 代仍是一個以網路對抗為主的產品，允許大量的玩家同時參與，但作為一個單機版遊戲也同樣出色，它恢復了回合模式，並在單機模式中加入了更多有趣的要素，使玩家自己在家裏也能享受到樂趣。

而全面回歸簡單容易的 7 代，為了一機多人玩，將單機遊戲的優點全部發揮！即時模式的規則變得溫和隨意，不再有撞昏設定，使遊戲的流暢度得到最大的保證；特地準備的搞笑事件層出不窮，樂趣十足的過場情節、更加靈活聰明的ＡＩ 、神秘的隱藏要素……很多設定都是過去從未出現過的。傳統的回合制節奏變得更加緊湊，所有的行動步驟都非常乾脆，即使是 4 人同時進行，也不會有絲毫拖泥帶水的感覺。









即時制與回合制的爭論

《大富翁》5 代創立了即時模式，這個一度令大批玩家需要多費腦筋的系統，沒有因為懷舊者的批評而消失：它在6 代裏得到了繼承和發展，而



6 代也由此開創了即時回合雙模式的先例。這個發展的趨勢在 7 代得到了延續，7 代仍然保留了即時回合雙系統的模式，並在即時制中帶入了傳統的規則，於是我們看到的是融合了 4 代的平衡與5 、6代創意的作品，7代所代表的或許就是我們最希望看到的那一個《大富翁》。

4 代帶給我們那簡單容易的遊戲回憶，即將在 7 中再次展現，而 5 、6 的擁護者們同樣可以在即時制下感受同樣的刺激，當然，經過多次的嘗試與改進，7 代的系統要比以往嚴密得多。細節部分也會更加豐富，盡可能接近完美才是這次的目標。



卡片與道具的改革

除去主系統部分，我們也可以從其他小的方面來比較5、6、7代的變化，從許多方面都可以看到《大富翁》7回歸原點，卻又更加成熟的特色。

首先是神仙，見過5代的"移動神仙"後，6代的神仙已經演變為道具或寵物，發揮和以往完全不同的作用。在7代中，分佈於地圖上的各路神仙，會帶給玩家好壞不一的效果。這裡面的大部分神仙都是大家耳熟能詳的，骰子的回歸使得請神附體不再簡單，強力神仙如土地公將再次成為令人激動的盟友，惡神也不再會帶來任何好處。在即時模式中，窮衰神又會像5代一樣移動追人，逼迫玩家快快趕路。`

即時制的出現，使得簡化操作成為當務之急。在5、6、7代的操作演變中，可以明確感受到這一趨勢。5代的操作介面基本還是傳統的，在6代便有了很大改觀，其標誌是卡片系統的改進。過去的道具、神仙都被統一成為卡片，可以在遊戲的主介面中方便地調用。到了7代，卡片系統更加成熟洗練，玩家所有的卡片都在主介面上隨時待命，只要滑鼠左右鍵的一次點擊便可祭出或是丟棄。商場如戰場，局面瞬息萬變，有了如此方便的卡片系統，玩家可以對任何突發情況做出第一時間的反應。







在即時制下，好不容易掏出攻擊法寶但目標早已逃之而去的慘劇再也不會發生了；就算是回合模式，也能夠簡單方便地操作，盡情地體會遊戲輕鬆愉快的氣氛。不僅是卡片系統，7代在所有的細節上都經過仔細的調整，將所需的操作步驟減到最精簡，每時每刻，滑鼠都會移動到最親切的位置上，玩家即使閉著眼睛，也會使遊戲順利進行。

卡片道具是《大富翁》的重頭戲，也是一代比一代更豐富的部分。5代提供了25張卡片和15個道具。在六代裏，卡片種類提高到42張，全新的寶石卡進化法則為它帶來了更多的變化。7代裏，這個數值達到了47！我們將會有更多，更巧妙的手法去妨礙對手，並提高自己成長建設的效率。

地產系統的概念

看到路面上的地產格時，很多人就會立刻發現它與4的相似：普通地產和大型地產再次被區分開，在6代裏，如何合理規劃地產是個令人頭痛的問題，這一次遊戲本身替玩家去掉了這個包袱，你只要考慮如何去安排為數不多的大型地產就足夠了，對於眼前的地產格，要做的就只有一個字："搶"！

系統的簡化是多方面的，7代的普通地產，已經沒有工廠、住宅、商店之分，統一後可以提升5級住宅建築，還有不可升級但能夠全地圖連鎖的連鎖店。這樣的改變讓《大富翁》實現簡單輕鬆的遊戲氣氛，精打細算、處心積慮地控制地價不再是《大富翁》的主軸，遊戲的歡鬧感再度提升。



當然，簡化不代表單調，住宅與連鎖店各有千秋，一個可以多次升級，在局部地區連鎖形成恐怖的殺傷力，另一個雖然不能升級，但可以憑藉全地圖連鎖的特性，在整個場景裏帶給對手可怕的威脅，應該怎樣規劃才能得到最好的打擊效果呢？另外，6種功能各異的特殊建築會擁有完全不同的功能，並且全都能提升到5級，這樣一來，建設上的變化恐怕比以往更要豐富，妥善經營這些功能各異的特殊建築，不但可以打擊敵人，也能為自己帶來方便。



這裡要特別一提的是，所有的建築非常美麗精巧，看著他們逐步成長，越來越華麗雄偉，那種成就感不言而喻（當然，利用攻擊卡片去摧毀對方的設施，滿足感也是空前的，hoho~）。隨著3D技術的進步，7代在細節上的美觀度要遠遠超過前作，這點無可置疑。

經典角色再度風光上陣



《大富翁》世界裏，令人耳熟能詳的明星們又回來了！每一代《大富翁》都會創造出幾個全新的角色，但最受玩家歡迎的，似乎還是那些三朝元老。畢竟，玩家們還是對一起身經百戰的老朋友最有感情。5 代有6 個老人物登場，6 代達到7 個，而在7 代中，足足有10 個經典人物再次出陣；這10 位英雄都是廣受歡迎的人氣角色，個個大名鼎鼎：錢夫人、孫小美、阿土伯、烏咪、宮本寶藏、金貝貝等人，更是5 、6 、7 代的全勤人物！

另外還有沙隆巴斯、糖糖、舞美拉和忍太郎的傾情演出喔！胖胖的沙隆巴斯在《大富翁》迷中人氣很高，6 代為了回應玩家們的呼聲而特別出演；4 代結束後，許久不見糖糖了，已經亭亭玉立的她將會展現出全新的魅力；在6 代的新人物中，舞美拉擁有最高的人氣，理所當然地成為了新時代的代言人；值得注意的是忍太郎，這個人原本幾乎變成了plus 版專用角色，這次終於能在正傳中出現，可喜可賀。

怎麼樣，名人薈萃的7 代，一定有你所鍾愛的角色吧？為了讓大家都能和自己喜歡的角色見面，7 代特別增加了人物的出場名額，當然新角色的戲份也不能少，5 代裏有6 個新人出場，6 代裏5 個，那麼7 代會出現幾個全新人物呢？嘿嘿，容本仙人先賣個關子～

景色明媚的舞台場景



除了角色，《大富翁》系列另一個充滿魅力的賣點，就是風景優美的對戰舞臺。不同於戰爭遊戲，休閒類型的《大富翁》世界一向都是風光明媚，洋溢著愉快的氣氛：5 代作為轉型時期的作品，仍使用與過去相同的2D 場景，到了6 代，3D 技術的運用使我們看到了一個個充滿個性，風味十足的立體舞臺：到了7 代，3D 引擎進一步強化，《大富翁》的世界變得更加多采多姿。場景美感及程式引擎的大幅度提升，讓我們能夠看到更廣闊，更真實的景致。

精心設計的分岔道路，讓角色更自由地在舞臺中穿行，產生更多的戰術變化。5 代中，玩家在一個單純的圓環中競技，6 代少許引入了岔路的概念，但玩家仍然不能選擇前進的方向，到了7 代，我們可以一定程度上做出前進路線的選擇，自由地掌握自己的命運，使用更加靈活的策略與對手周旋。善加利用每一條岔路，躲避敵人的鋒芒，建立自己的領地將是這次《大富翁》的重頭戲。而那些無論怎麼走也無法避開的交彙路段，將是決定勝負的關鍵，成為兵家必爭之寶地。這些要素，是5 、6 及過去各代《大富翁》所不具備的。



《大富翁》總會帶我們周遊世界，這次也不例外。和6 代多以國家定名不同，7 代的舞臺大都是一些著名城市：北京、雪梨、香港、阿姆斯特丹……不要以為城市就一定會比國家小氣，7 代的場景變得空前美麗。由於所有的場景都以〝水〞為主題，7 代的舞臺展現出非凡的活力與靈氣，多桅帆船上的彩旗翩翩飛舞，碧波蕩漾的湖面下鯉魚愉快地嬉戲，蔚藍的大海上白帆爭渡……6 代〝動態場景〞的概念在7 代得到了最大程度的發揮，能在這個波光粼粼的水世界中遊歷，令人心曠神怡。

6 代提供了7 個舞臺，但7 代的舞臺數目仍未得到確定，標榜〝隱藏要素豐富〞的7 代，一切都是那麼的神秘，不過我們可以透過各種蛛絲馬跡來揣測它的秘密。從目前公佈的資料看來，〝北京〞這個場景非常特別，它與我們現在所知的北京很不一樣，充滿了古典肅穆的氣氛。在這個場景裏，看不到任何現代建築，連玩家地產格中的建設也變成古色古香的木樓，這意味著什麼呢？難道7 代中存在著一個不可思議的時空嗎？這些都要等到遊戲發售後才能揭曉了……

大富翁5 、6 、7 代比較

	大富翁5	大富翁6	大富翁7
畫面	2D	3D	2D 加3D
移動方式	移動牌	骰子加移動牌	骰子
遊戲模式	即時	即時加回合	即時加回合
地產	沒有大小分別	沒有大小分別	大小有區分
普通建築	3 種	3 種	2 種
特殊建築	無	9 種，不可升級	6 種，可升級
地圖構造	雙層環路	環路	可自由選擇前進方向的岔路
神仙	附身	卡片和寵物	附身
道具模式	卡片加道具	卡片	卡片
	調出式道具欄	半調出式卡片欄	快捷的卡片欄
卡片種類	25	42	45
角色	6 個老人物	7 個老人物	10 個老人物
	6 個新人物	5 個新人物	？個新人物
小遊戲	無	2 個	8 個

更具個性特色的人物配音

在各種細節上，《大富翁》系列的製作也是毫不馬虎，吸取了5代的2D人物、6代的全3D人物的製作經驗後，每個角色塑造得栩栩如生。這一次，我們可以看到精美角色人物自然瀟灑的動作，並且會擁有豐富可愛的表情。

另外幽默的配音將為角色注入靈魂！5代裏，為了適應緊張的網路對抗，配音部分相對簡化；6代中，豐富的語音帶給了玩家深刻的印象。到了7代，語音部分將得到最大的發揮，這次的語音部分更加豐富，所有的角色、NPC都有專門的配音演員錄製，無論任何情況，他們都會說出令人捧腹的台詞喔！

各位商場老千，將對手陷害並投入監獄後，聆聽他無助的悲鳴，是不是非常享受呢？^0^ 不要小看語音，這也是《大富翁》系列不斷完善的標誌之一呢！



充滿驚奇的NPC及新聞事件





再來說說NPC和新聞事件吧！《大富翁》的場景中，這些可是很重要的一環啊！7代的NPC大部分和以往相同，銀行職員、樂透小姐等都會出現，小偷強盜乃至條子背背也會再來找你的麻煩。值得注意的是，4代裏的每月結算又出現了，這可是一個令人激動的時刻啊！這個月我到底排在第幾名呢？和6代相比，7代多了一個好幫手：股市裏的預測專家夏虎財博士。要知道股票一向是《大富翁》裏重要的賺錢手段，能預測甚至操縱股市的話，豈不是財源滾滾？當然這個預測服務是要收錢的，錢給少了預測也會不靈喔！能不能好好利用這個幫手，還要看玩家的錢包了。

新聞事件更加豐富，《大富翁》世界裏，隨時會發生一些意想不到的可笑事件，會帶給你什麼命運呢？一切都要看天意！能得到從未見過面的遠房親戚遺產固然不錯，可一不留神在街上被外星人綁架就麻煩了！不過7代的新聞事件也不是完全隨機的，請注意畫面上的日曆，這東西不再是一個可有可無的擺設了，每當節日到來，都會發生一些好事哦！耶誕節，你會收到聖誕老人的禮物；春節，財神會給大家紅包；中秋節，監獄的犯人被大赦與家人團圓……充分瞭解這些節日，對遊戲會有很大幫助。

更增趣味的小遊戲



最後要強調的是小遊戲。這是7代得到最大幅度強化的部分，現在的小遊戲已經不是簡單的應付差事，坐收點數，而是緊張刺激、充滿樂趣的對抗喔！在小遊戲中，一樣要和對手鬥智鬥勇，這是以往從未有過的經驗：為了能在與朋友的對戰中更加有利，平時就要多多練習哦！這些小遊戲都是可以在標題畫面中直接進入的，閒來無事用作消遣也不錯呦！

6代中小遊戲的種類很少，在7代中，小遊戲達到了史無前例的8個。不但有很多全新的遊戲，那些傳統的遊戲也得到了脫胎換骨的變化：比如說經典的接金幣遊戲，在歷代《大富翁》中都是單純的單人遊戲，但7代裏就完全不同了，對手將會成為妨礙者，在你的頭上投擲炸彈，當然，如果別人進入了遊樂場，你也不是只能光顧著看，拿起手中的炸彈，給他點教訓吧！

結　論

《大富翁》系列經歷了4代的輝煌，5代、6代嶄新的嘗試與探索，走出了一條光輝的大道。新的玩法，新的樂趣不斷湧現：7代選擇了完美與回歸，將4、5、6代的優點整合，用新的玩法加以統一。即將出現的是一個精緻的《大富翁》，這就是我們所期待的。



緊急動員 Call of Duty





研究製造所：Infinity Ward　販賣流通所：未定
遊戲類型：動作射擊　科技需求：Pentium III 700 Mhz、128MB

預定推出日 2003年11月

約3-4年前，提到第一人稱動作射擊遊戲，玩家們一定會想到《毀滅戰士》系列（DOOM）或《雷神之鎚》系列（Quake），這些遊戲都讓玩家拿著各種新式武器在虛構的未來世界中廝殺，直到《重返德軍總部》（Return To Castle Wolfenstein）的出現，第一人稱動作射擊遊戲掀起了一股「戰爭」風潮，各家公司紛紛以歷史上真正發生過的戰爭為腳本來製作各種遊戲，《榮譽勳章》系列（Medal of Honor）、《戰地風雲1942》（Battlefield 1942）……等遊戲都受到極大的歡迎，如今Infinity Ward也來挑戰這類型的遊戲，其名稱為《緊急動員》（Call of Duty，暫譯）。

以二戰歐洲戰場為舞台

雖然在今年QuakeCon 2003上每位來賓談論的集點是擺在《毀滅戰士3》（DOOM 3）上，但出自Activision和Infinity Ward之手的《緊急動員》（Call of Duty，暫譯），卻是會場上最多人討論的遊戲。在幾個月前，由於《重返德軍總部》所造成的遊戲風潮，許多以戰爭為主題來符合新市場口味的遊戲，迄今已進入緊鑼密鼓的收工階段，由於作品良莠不齊，您可能需要一份表格來評分這些動作射擊遊戲何者可以勝出；然而，在今年電子娛樂大展上各家作品紛紛亮相後，看起來這些遊戲都有市場的生存空間，畢竟大部份遊戲的賣點主要放在多人連線模式上，從玩家購買的行為來看，這一類作品仍受玩家歡迎。在陸續將出爐的遊戲中，據了解，EA的新的《榮譽勳章》系列（Medal of Honor）遊戲之戰火將燃燒到太平洋，而Vivendi Universal Games的《英勇之軀》（Men of Valor，暫譯）完全把新戰場移轉至越南。但在Activision和Inifity Ward合作出版的《緊急動員》（Call of Duty，暫譯），則把第二次世界大戰的歐洲戰場作為遊戲的主題。











又一款戰爭相關遊戲問世



這次的戰場是二戰的歐洲戰場

經歷美軍、英軍、俄軍三大戰役

在設計上，《緊急動員》不會只提供一位主角讓玩家來贏得第二次世界大戰的勝利；相反地，它提供三大戰役讓三位獨立的角色來征服，.每一個戰役將有會七至八個任務，整個遊戲約有三十道關卡。這三大戰役分別發生在美國、英國以及俄羅斯，我們且以美軍戰役、英軍戰役和俄軍戰役稱之。在遊戲中，每一位玩家都扮演特殊的角色，率領著龐大的軍隊進行任務，同時，遊戲也承諾提供一些史詩規模的戰鬥讓玩家體驗。例如，在遊戲的關卡中有一關是以史達林格勒為戰場，這場戰鬥為繼美軍和英軍戰役之後的俄軍役揭開序幕，同時在許多方面稱得上是《緊急動員》的重要戰事。

CALL OF DUTY

精采的登陸作戰

據了解，設計公司Infinity Ward是一家成立不久的公司，其設計團隊幾乎包括了《榮譽勳章：反攻諾曼第》(Medal of Honor：Allied Assault)的原班人馬。《緊急動員》的史達林格勒戰事猶如奧馬哈海灘（Omaha Beach）登陸戰，因為在這場戰事上會有影片介紹，同時也有數百名士兵在畫面上戰鬥，可用《緊急動員》的D-DAY戰役來稱呼它。遊戲的戰役由玩家以同時搭載了數十名士兵的船隻進行登陸展開，這時會有一名俄國官兵衝出來高喊攻擊命令。玩家是在完全沒有武裝的情況下展開這場任務，士兵受指示依命令行事－假如敵方開火他們就可拾起槍隻反擊，但敵前逃亡者將受到制裁。當船隻接近岸邊時，飛機會從空中掠過，並投下炸彈。炸彈一一爆炸後，您的人員也會慢慢地減少，但仍必需設法殺出血路，試圖往山丘攻頂。這時的畫面感覺相當真實，因為畫面上幾乎同時有三百名士兵，場面十分浩大，有點像電影「搶救雷恩大兵」的登陸戰畫面。在史達林格勒這一關上有一個“砲彈震撼”（shell shock）的特殊效果－畫面中的一景一物會移動較慢一點，同時畫面會變得感覺有點糢糊和褪色，好像我們的角色被擊昏了一樣。





登陸方總是會損失慘重

進行大樓淨空掃蕩行動

俄羅斯戰役的第二道關卡是發生在 “巴夫洛夫之屋”（Pavlov’s House），玩家在遊戲中要任命一名中士（sergeant）來協助您達成任務。在這道關卡中，大部份的攻擊行動是發生在殘破不堪的六層樓建築中，它在遊戲中被德軍佔據作為指揮所，而您的隊伍必須攻陷這棟建築，才能在日後直取柏林中取得優勢。遊戲一開始，玩家必須進行遠距離的狙擊行動，子彈會劃破寧靜的鄉間。在通過Sgt. Pavlov抵達該建築物後，整支隊伍的士兵必須開始逐樓層進行淨空掃盪行動。此時的戰鬥將是直接了當，玩家必須搜索建築物的每一個角落，直到所有的目標都清除完畢。當行動告一段落時，畫面上會出現一個計時器，告訴您在援兵抵達前還必須佔領該建築物多久。在史達林格勒之戰裡還有一個稱為“坦克駕駛”（tank drive）的關卡，玩家在克服史達林格勒戰爭後會被晉升為中士，並且成為BT-7坦克大軍的一員，讓您駕駛坦克橫跨俄羅斯鄉間。



戰場上到處都是斷垣殘壁

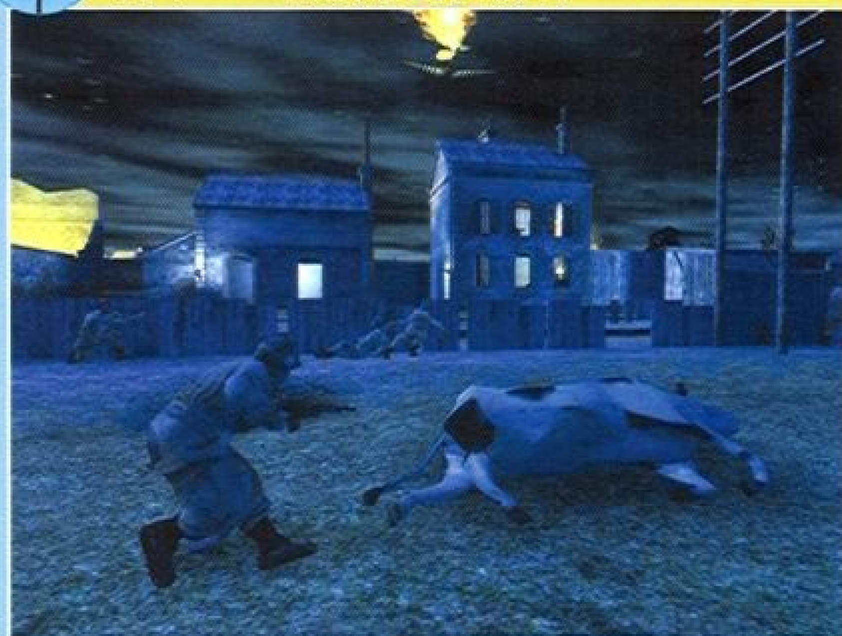




用"腳"和"車輛"進行戰鬥

《緊急動員》讓玩家用"腳"和"車輛"進行戰鬥，遊戲中的坦克十分容易控制，感覺上和Digital Illusion推出的多人連線射擊遊戲《戰地風雲1942》(Battlefield 1942)的直覺式控制介面相似。和《戰地風雲1942》一樣，玩家可由駕駛座和砲手座藉由操控WASD或箭頭鍵來控制該坦克。另外，和《戰地風雲1942》基本型的坦克的設計相似，當玩家對目標開火時，您必須算準彈道，才能精準命中目標。與此同時，玩家還必須讓一位電腦控制的戰友控制坦克上的機關槍，它會自動地將擋在前頭的敵軍一一幹掉。美中不足的地方是，玩家不能實際地離開坦克下來用雙腳走路(因此您也不能偷走其它坦克)。


玩家可以駕駛坦克，但不能離開它


乳牛！？讓我想到Diablo……

有「站立指示器」這個系統

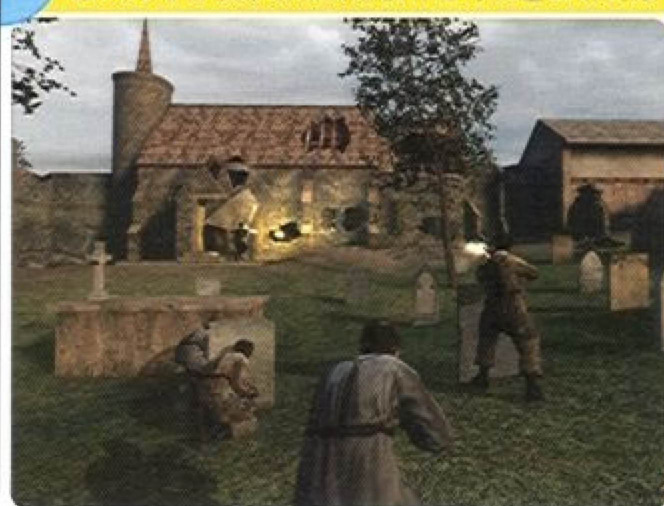
另外一個已公開的任務是"Brecourt Manor"，這個任務地點在法國，時間在D-DAY，遊戲的時空背景和感覺有點類似《榮譽勳章：反攻諾曼第》(Medal of Honor：Allied Assault)，玩家在任務中必須和一支軍隊共同作戰。您所扮演的角色必須在雜草叢生且戰壕遍佈的鄉間作戰，並以摧毀砲襲奧馬哈海灘(Omaha Beach)的各種榴彈砲台為目標。畫面的左下角會出現一只羅盤，來逐一指示目標在何方，此外還有一個站立指示器來告訴您是否要站著、蹲伏、或俯伏前進。特別值得一提的是，雖然《緊急動員》是以《重返德軍總部》的程式碼為基礎設計而成，但很清楚地Infinity Ward也為該遊戲的引擎做了很多升級的努力，特別是在AI和呈像等部份。除了上述三大戰役外，《緊急動員》將會在遊戲中設計許多結尾性任務，以把所有的戰役緊繫在一起。

CALL OF DUTY

令人激賞的AI

在遊戲的AI設計是特別值得向玩家介紹的。和《榮譽勳章：反攻諾曼第》一樣，遊戲結果是受劇情化遊戲設計(scripted gamplay seguences)所影響。一般而言，這種設計是在遊戲的某些點上會引導玩家走到錯誤的方向、會刻意讓某些隊友受到攻擊、會故意讓玩家失敗；值得高興的是《緊急動員》的劇情化遊戲設計不會有這種情況發生，因為遊戲裡的AI迴路(AI rountines)是採節點制(nod-based)，也就是說，設計師將會在每一張地點上定位某些重大的參考點(reference points)讓AI遵循，這麼一來，AI變得"曉得"它的環境，並且能夠根據該關卡的重要地點有邏輯地做出反應。除了知道節點以外，該AI亦有能力爬過在行進路線上的籬笆和障礙，因此，能為遊戲創造出有思想的士兵，而非僅是一個毫無心智的傀儡而已。另外，班隊的AI也能夠採用先進的軍事策略，以進行掩護並拖救受傷的士兵，並能有效地對抗敵人。此外，敵人AI也是值得讚賞的，例如在交戰中它可讓敵人能自動找掩護來躲避手榴彈攻擊。




強大的AI會根據環境讓遊戲作出符合邏輯的反應

軍籍不同取得不同武器

在多人連線方面，整個步調和Activision之前出版、同時也是以第二次世界大戰為主題的遊戲《決勝之日》(Day of Defeat，暫譯）有似曾相識的感覺。和該遊戲一樣，《緊急動員》的多人連線似乎在“奔跑-槍戰”(run-and-gun）之間有不錯的平衡點，而且細緻的佈局安排會要求玩家必須清除掉隱藏的敵人。另外，遊戲厚實的音效也增加了臨場的緊張感，特別是當玩家巡視一個空曠的地區，或者身處在“暗箭”旁時，我們從聲音或配樂可以判斷敵人是否在附近，而這時也會提心吊膽不知敵人何時和從何處偷襲。在遊戲的多人連線方面，依遊戲模式的不同將提供玩家多種遊戲體驗。目前已知遊戲裡有稱為搜索暨摧毀（Seed-and-Destroy)、敵後作戰（behind enemy lines)、死鬥模式（deathmatch）和團隊死鬥模式（team deathmatch）……等。在武器方面，依玩家是扮演的是英國、美國、俄國、或德國士兵而將取得不同的武器。例如在隊伍決戰模式中，美國士兵可以較其它盟國的士兵取得更多樣化的武器，這些武器包括M1A1卡賓槍、M1手榴彈、湯普森（Thompson)、史布林菲德步槍(Springfield)、以及布溫攻擊步槍（Browning）；然而，德軍僅能選擇使用MP40半自動機槍、重型MP44機槍、以及有配備或沒有配備望遠鏡的KAR98K狙擊槍。



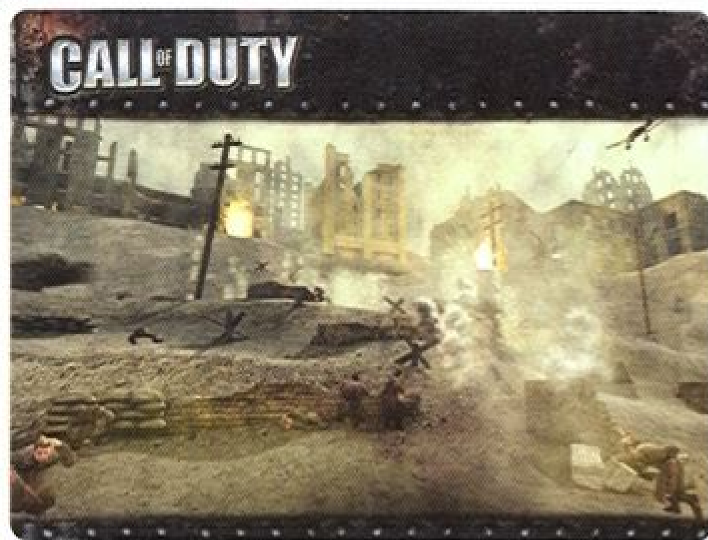




躲在遮蔽處中閃躲子彈

多人連線模式精彩刺激

和《決戰之日》一樣，在多人連線模式中，遊戲在玩家選擇所要配備的武器之前，將會簡單地描述該武器讓玩家了解。武器依準度、殺傷力、和移動性而有不同的評價。一般來說，重型自動化武器似乎較佳的殺傷力，但準度及移動性較差。另外，遊戲中士兵可以配備一支主要武器和手榴彈。玩家所扮演的角色可以走、跑、爬行、或伏地前進，不同的動作會有不同的移動速度、視線、和準度。此外，按下滑鼠右鍵後，每一種武器可以出現瞄準模式，讓玩家能練到百發百中，並且有助於玩家在「搜索暨摧毀模式」中善用武器和進行戰術選擇。「搜索暨摧毀模式」是一種目標制的多人連線模式，有點類似《重返德軍總部》的目標模式，也有些像《絕對任務》裡的搜索暨摧毀之回合制任務。另外一旦玩家死亡，您就被逐出這場競賽，而必須等待下回合才能再參與遊戲。在展示片中有一個任務是美軍必須在鄉間某設施中的壕溝內搜索，並且必須在德軍的防空砲上安置炸彈。當然啦，德軍的任務是妨礙在地圖上的美軍進行此一任務；另外，在多人連線的「敵後模式」中，同盟國和軸心國的士兵必須相互對抗，大部份的玩家會以軸心國的士兵身份出現，但少部份以同盟國士兵身份出現的玩家，會取得繼續生存的經驗值。在此一任務中，同盟國的士兵會被軸心國士兵使用GPS型雷達系統來追殺，該系統可以追蹤出大部份他們最近的落腳地。一旦軸心國的士兵幹掉（frag）同盟國的士兵後，該軸心國士兵即可變成同盟國的一員，然後會啟動其經驗值。



也有冰天雪地的場景



江湖本色 2



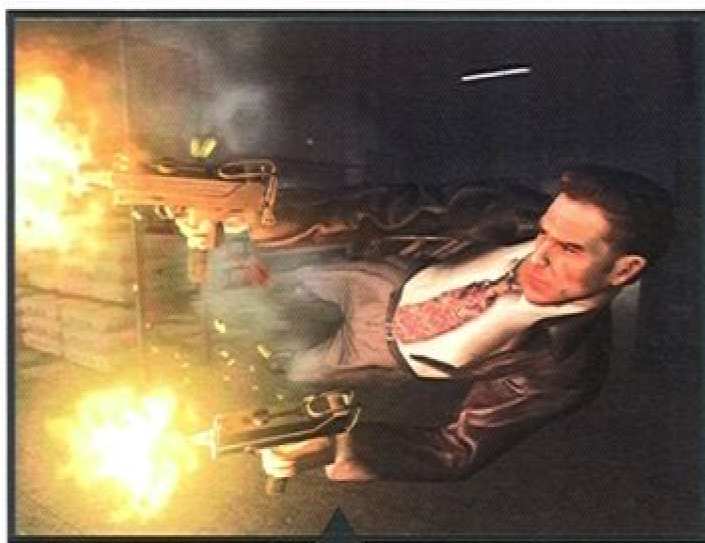
- 研究製造所：Remedy Entertainment
- 販賣流通所：未定
- 遊戲類型：動作射擊
- 科技需求：PIII 1Ghz、256MB RAM

預定推出日 2003年11月



“看著帥氣的男主角慢慢地從褲腰帶中掏出手槍，一方面閃避敵方射來的子彈，另一方面小心地瞄準每位在場的敵人，再開槍把全部敵人都撂倒”這種應該只能在電影裡面出現的橋段，卻有遊戲作到了這點，《江湖本色》(Max Payne)利用了其獨創的“子彈時間”(Bullet Time)，充分地呈現了上述情況，如今這個暴力美學的作品要推出第2代了，其名稱為《江湖本色2》(Max Payne 2：The Fall of Max Payne)。

極受歡迎的暴力美學



此射擊畫面和英雄本色裡的周潤發是不是有些相像

由國際知名大導演吳宇森執導的現代香港警匪電影，如「喋血雙雄」(The Killer)和「英雄本色」(A Better Tomorrow)，以緊湊且優美的血腥槍戰成功地塑造了暴力美學的新典範，把吳宇森推向國際級大導演的地位，也在日後影響了全球賣座電影「駭客任務」的影片設計，甚至啓發了知名的芬蘭遊戲開發公司Remedy Entertainment，一家自稱為“修車廠幫”(garage band)的設計團隊。由於當然缺乏相關資源，造成這家設計公司在2001年備受期待的動作遊戲《江湖本色》(Max Payne)推出日期一延再延。雖然作品一再延後上市，但在《江湖本色》推出後便以精美的畫面和創新的“子彈時間”(Bullet Time)之遊戲機能，讓每一個人驚艷，獲得業界「一款3D技術非常驚人的第三人稱動作射擊遊戲，有如電影「駭客任務」般的驚人特效」的評價。遊戲裡的子彈時間可以將時間的流逝變慢，這對劇情中異常慘烈的戰鬥和表現電影動作的效果，提供了絕佳的設計技巧空間。

《江湖本色》重現江湖

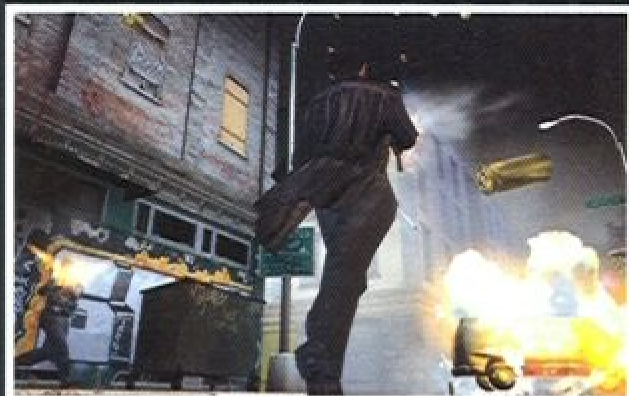
由於《江湖本色》在市場上叫好又叫座，Remedy Entertainment與出版商Rockstar Games再度攜手合作，於日前宣佈將推出續集《江湖本色2》(Max Payne 2：The Fall of Max Payne，暫譯)，而遊戲預計在今年秋季上市。為了讓作品能依進度推出而不再重蹈覆轍，Remedy Entertainment指派了公司內最有經驗的設計團隊負責，並且運用了Rockstar Games設於紐約的製片廠內相關設備。該廠內有動作捕抓設備、錄音設備、以及一堆有經驗的製作人，準備對遊戲的圖片、美工貼圖以及相關設計提供協助。



《江湖本色》系列又回來了



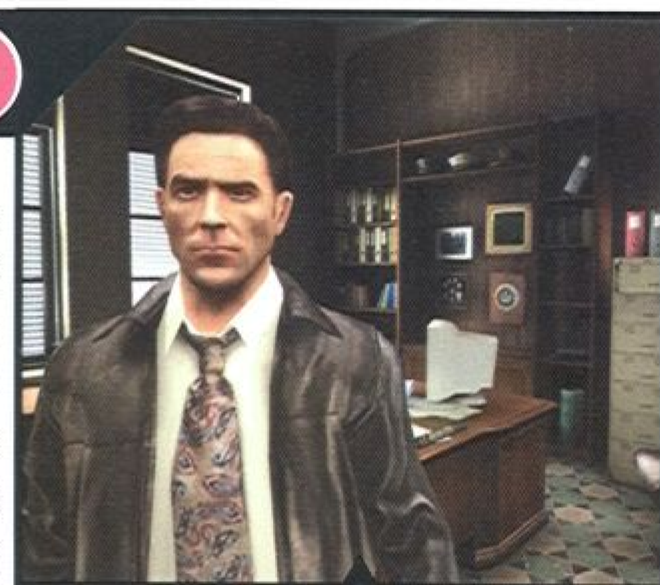






再度扮演邋遢警探Max

和《江湖本色》一樣，《江湖本色２》的故事是發生在紐約城，而劇中的主角仍由窮極無聊的警察Max　Payne擔綱。雖然Max更老了，更有智慧了，但穿著也更糟糕。遊戲的劇情將在一連串最近接二連三發生的事件回顧中逐漸揭開序幕，並和目前的情勢串連在一起，整個鋪陳的手法和第一代遊戲差不多。在劇情設計上，儘管在第一代遊戲中Max被栽贓為殺人兇手，同時目擊親人遭到屠殺的慘劇，同時他在最後也對主謀罪犯施以殘酷的報復手段，並成功地洗刷了指控他的罪名，也恢復了DEA特勤人員的職務，甚至被城市的居民視為英雄人物。然而，身心受創的Max對這些報仇行為極為怨痛，因此選擇離開DEA，回到了紐約擔任一名偵探。

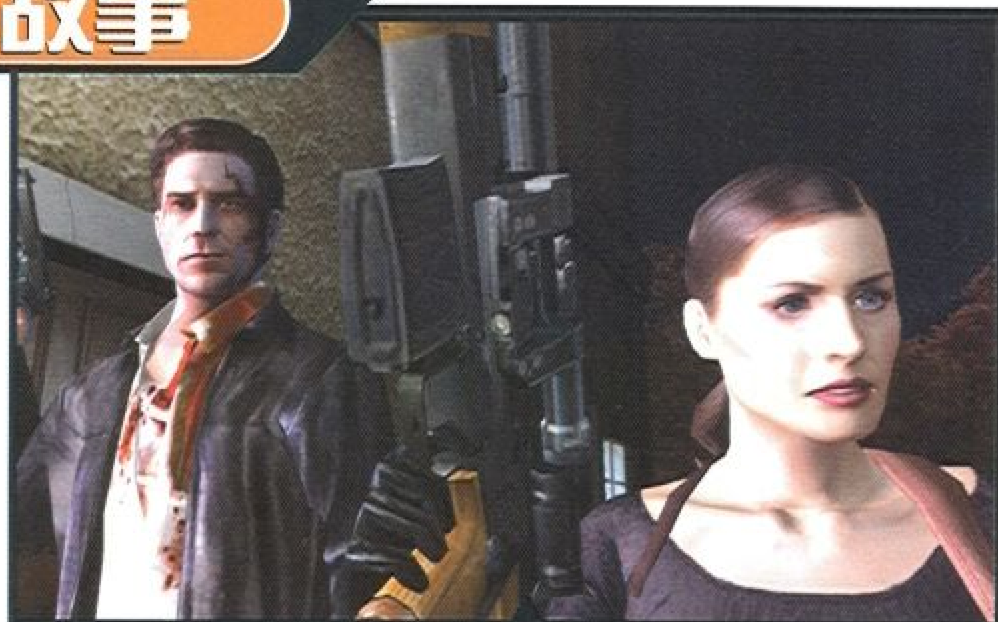


這次Max將不再有警官身分



上演黑色愛情電影故事

在《江湖本色２》整個遊戲故事中，Max將會再度遭到陷害，但他的反應將和以往大為不同，玩家會感受到他已厭倦了和體制對抗，甚至也對他的孤獨人生感到麻木。特別值得一提的是，設計團隊打算在遊戲中讓Max和一位女性角色演出精彩浪漫的對手戲。Max心愛的對象將會是美麗又神秘的女郎Mona　Sax，她是一位殺人疑犯，而且已多次和法律對抗，並且在續集之前的事件中已和Max本人有過衝突。Mona Sax是一位職業殺手，而她已經在第一代遊戲中出現過。在一代的劇情中，Mona的雙胞胎姐妹被黑手黨教父謀殺，Max替Mona報了仇。稍後，Mona與Max就站在同一陣線上對抗敵人Nicole　Horne，而Mona也為此吃了一記子彈，其身軀就消失正在關閉的升降梯門後。而在第二代遊戲中Mona又回來了，不但如此，她還掌握許多Max所急於瞭解的問題關鍵，但在這個黑暗且充滿悲劇的紐約城夜晚，一切都不是那麼簡單。Max是一位犯殺人案的偵探，而Mona是一位謀殺疑兇。Remedy Entertainment顯然覺得愛情成份是第一代遊戲所缺少的，換句話說，《江湖本色２》將會有濃厚的愛情故事色彩，Rockstar Games將此部份形容為“黑色愛情電影故事”(film noir love story)。

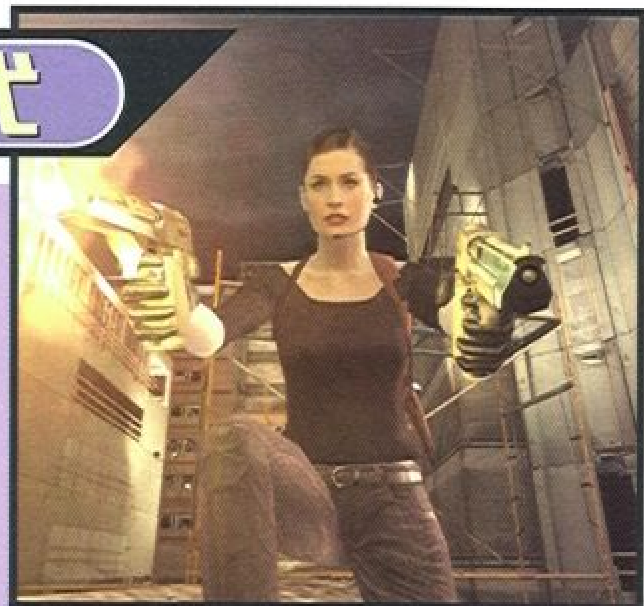


Max和Mona將合演一場黑色愛情戲



一代存活角色將延續到二代

據了解，在第一代遊戲裡引入了許多重要的角色至遊戲中，但不久後大多數的角色卻大多遭到殺害，形同角色的浪費。這項缺點卻為第二代遊戲鋪了一個劇情發展的梗，因為遊戲開發人員準備進一步發展遊戲第一代遊戲中出現過的角色，因此，大多數在第一代遊戲中存活的要角都會在續集中出現。雖然Rockstar Games還沒有公佈將為遊戲實地配音的演員名單，但Max　Payne這個角色仍會由同一個配音員配音。在Rockstar　Games公佈《江湖本色２》的展示片後，遊戲的面貌已更清楚地呈現在玩家眼前。










槍戰的精彩度勝過電影



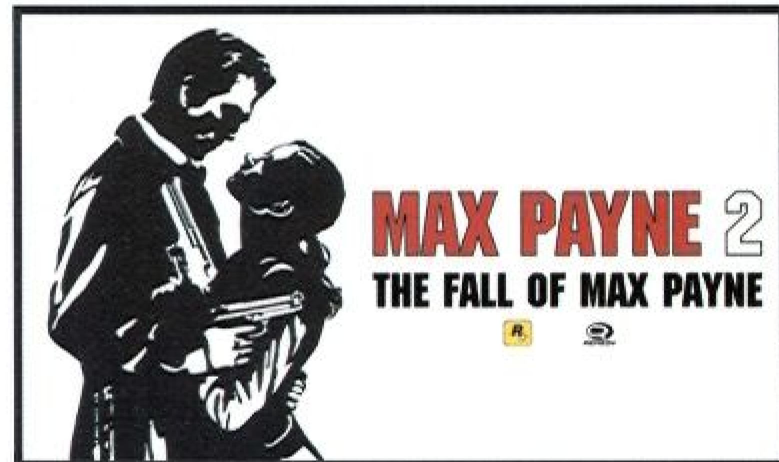
成績大幅超越前作

基本上，第一代的玩家可以查覺到，續集在各方面都大幅超越前作，雖然在今年年底有許多知名大作如《毀滅戰士3》(Doom 3) 和《戰慄時空2》(Half-Life 2) 都將上市，同時其聲勢之浩大可能淹沒其它二線作品，但若玩家看到 Rememdy 在遊戲引擎所下的苦工，以及設計團隊在劇情深化上的用心和遊戲畫面所表現出的影片品質，你會認為《江湖本色2》仍可能是今年射擊遊戲大廝殺下的存活者之一。從視覺效果上來看，玩家也可以感覺到 Remedy Entertainment 已透過修改了程式碼來創造出更強大的射擊遊戲引擎。這個專屬的引擎已完全被翻修，它增加了 Havoc 物理程式碼來營造出布玩偶 (rag doll) 效果，讓玩家能在畫面上同時幹掉數十名的壞蛋。除了前述的改良之外，再加上即時陰影、動態光源、以及可破壞的元素等改進，整體成績已讓第一代遊戲膛乎其後。



臉部表情栩栩如生

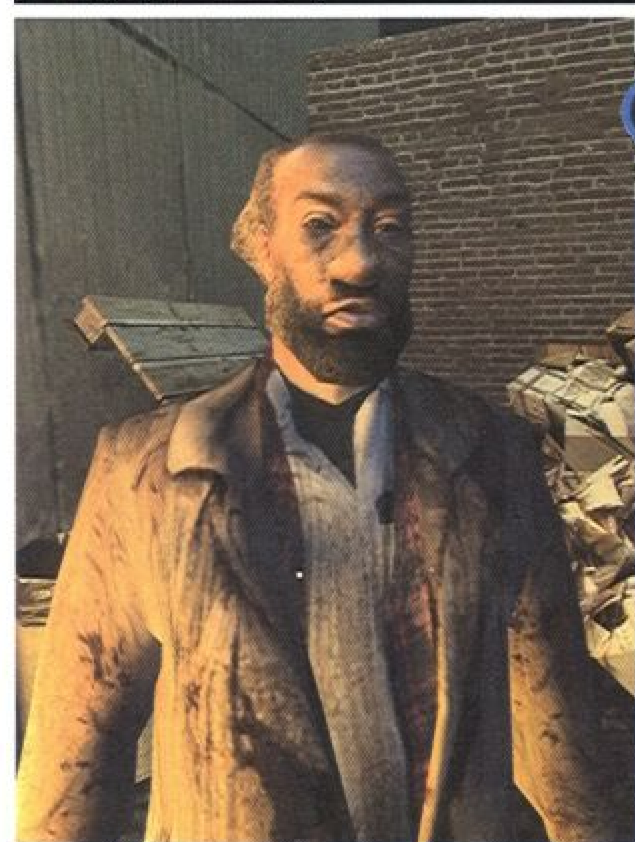
和前述的競爭作品一樣，《江湖本色2》亦將提供真實且令人印象深刻的臉部表情。遊戲裡的角色可透過眨眼睛和移動眉毛來表達情緒，Max 本身亦有大幅的改變，變得幾乎快讓人認不出來，但這種評價是從好的方面來看，也就是說，Max 看起來更真實，但如前所述，也變了老些，而設計團隊的解釋是，自從前作的歷險結束後，時間無聲無息地流逝，Max 的臉龐在壓力和歲月的摧殘下不得不露出痕跡；另外，他也變得衰弱了，臉上也出現黑眼圈，而這也隱喻著槍手所過的暗淡生活。玩家可以查覺到的另一個明顯差異是，《江湖本色2》是一套比第一代更長的遊戲，但遊戲的內容仍是直接了當的。劇情中充滿吳宇森風格的打鬥場面，在 Max 所穿的義大利製皮革夾克下藏有很多武器，這種設計可以滿足香港警匪電影迷的玩家。Max 可使用各式各樣的手槍、短筒槍、長槍、步槍和狙擊槍等。在優異光彩效果的搭配下，無論是開槍時的火花，或因槍彈引起的爆炸效果，都極真實而震撼。




如真人般的表情呈現

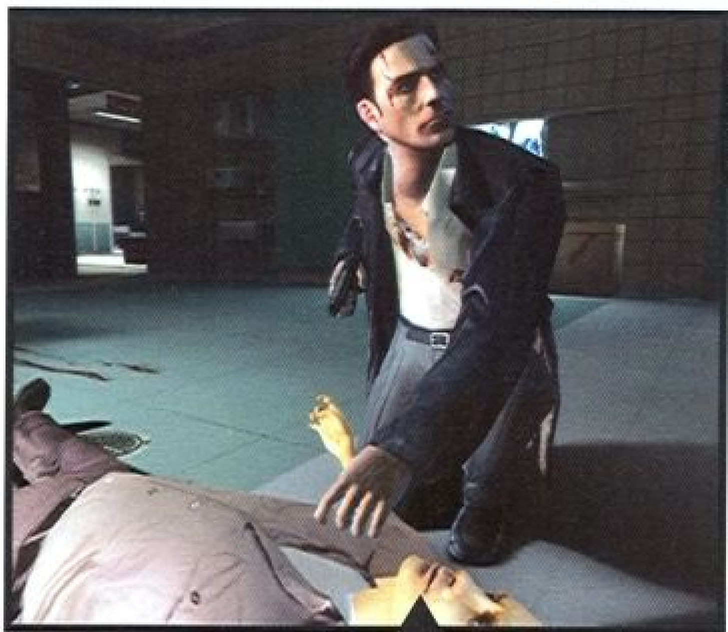


更加真實化的紐約場景



如果你曾經歷過第一代遊戲的話，你會發覺到在第二代遊戲裡紐約仍是遊戲的場景之一，雖然整套遊戲經過了大修改，但在這個城市裡，你會拜訪許多你熟悉的地方。要補充說明的是，Remedy Entertainment 在得到了 Rockstar Games 在創造具說服性的場景和地點以及前述動作捕捉 (motion capture) 上的協助後，玩家可以期待遊戲裡的紐約場景將更生動活潑，而且其動畫將更行雲流水。城市場景是遊戲裡幻想元素展現的地方。以遊戲的性質而言，我們可以預期到城市永遠帶有黑暗的色彩，街道是相當空曠，這麼一來，配備 M16 和 AK-47 的不法幫派才有活動的空間，這種人煙稀少的感覺似乎也傳達了克柏利克的電影精神。從劇情和畫面上來看，遊戲具有續集電影的感覺，Max 本人也許身在地獄，也許身在天堂，他的未來和遭遇都等著玩家來參與。


忠實呈現紐約街頭



臉部造型將會因為受傷而變化



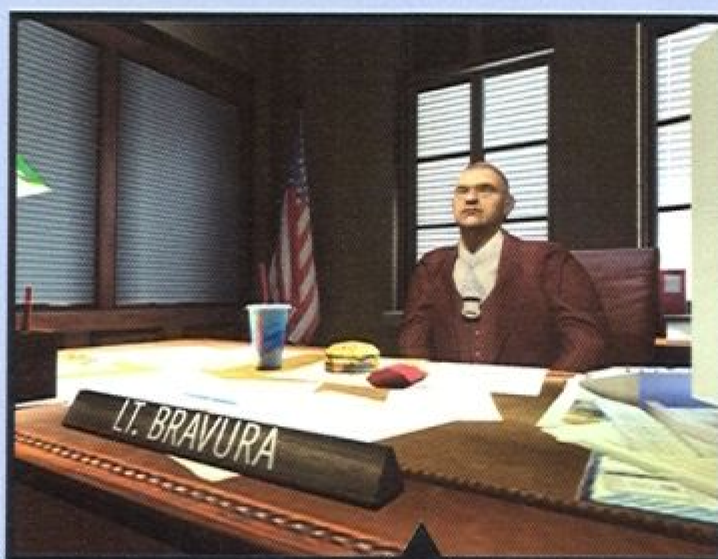
單槍匹馬解決事件

看到這兒，玩家是不是覺得《江湖本色2》似乎少了些什麼？沒錯！遊戲裡沒有車輛戰鬥。事實上，第一代遊戲裡也沒有這種設計，但在動作遊戲中加入車輛戰鬥已蔚為一股風潮，因此，在遊戲中如果沒有這種設計，感覺上是有些奇怪。然而話說回來，即使Max在遊戲中有許多NPC來協助，但他仍舊是單槍匹馬來行動，在這設計上遊戲也僅提供單人遊戲供玩家體驗，再加上Max是手持短槍就可以解決一切問題的人物，因此就車輛對他的屬性而言，已沒有多大的意義！然而值得一提的是，設計師計劃為遊戲增加易容使用的MOD Tools，透過它，玩家可以期待許多更頂尖且利用子彈時間的玩家制（game-based）遊戲出現在我們眼前。

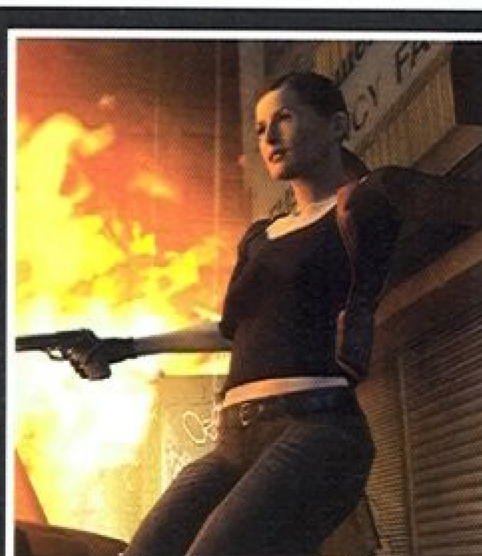


增加與NPC的互動性

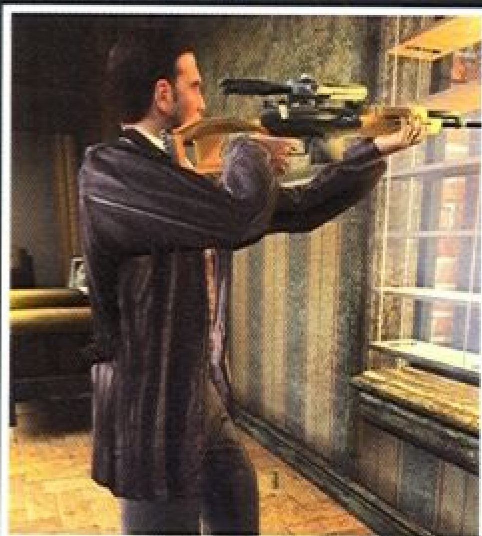
值得慶幸的是，在新物理引擎的配合下，無論是慢動作影片中敵人飛起來、物體在半空中穿梭、或者是似類效果的呈現，所有的過程看起來相當優異。另外，玩家／敵人時間規模亦被分開，意即在展現敵人倒地的同時，Max的動作將更有效率地以更即時的方式呈現。目前設計團隊對續集的設計也集中在動作導向上，Rockstar Games承諾遊戲裡到處亂逛的情況將大為減少，但為了避免遊戲只是讓玩家亂打一通，Remedy Entertainment正加入新的元素到遊戲裡－和非玩家角色（NPC）互動。扮演Max，玩家將能實際地執行Max的警察工作，也必須調查疑犯和訪問犯案的目擊者，你也必須回答電話，甚至必須和其他的警官溝通，你將和Max融為一體。



將會與NPC進行充分互動











「子彈時間」2.0版登場

《江湖本色》第一代不僅是一套全球賣出四百萬套的遊戲，同時它所設計的子彈時間在某方面也創造了新的遊戲方式，甚至被同業廣泛援用。然而，以現在來說，子彈時間已經不能算是一個新鮮的玩意，當一個觀念變老時，它能再抓住玩家的口味嗎？新瓶裝舊酒是行不通的，Remedy Entertainment和Rockstar Games也了解這一點。子彈時間並不是新奇的設計，嚴格說來，它只是第一代遊戲之所以能成為熱門的原因之一，看起來超酷的子彈時間是第一代遊戲裡重要的機制。為了讓第二代遊戲能對玩家造成同樣的衝擊，目前設計公司正在為子彈時間進行微調的工作。Remedy Entertainment所要做的是確保其子彈時間的版本是最好的，而《江湖本色2》的子彈時間設計版本將會更新為2.0版。



「子彈時間」進化

魔戒：中土戰役

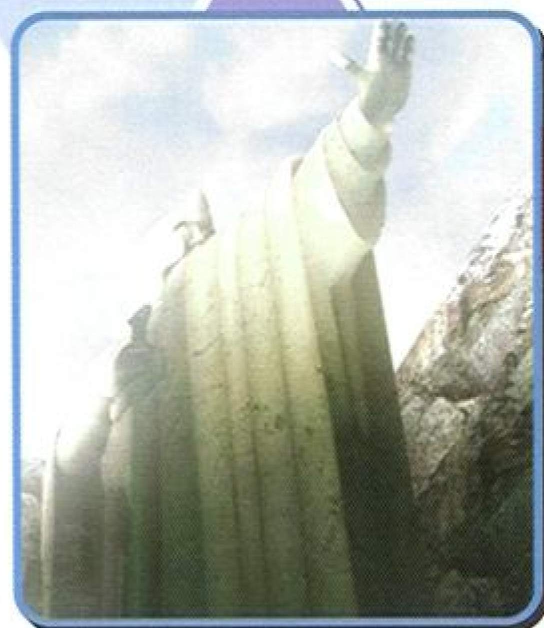
The Lord of the Rings
The Battle for Middle-Earth



▶研究製造所：EALA ▶販賣流通所：美商藝電
▶遊戲類型：即時戰略 ▶科技需求：未定

預定推出日
2004年
6月

設計公司EALA原名為EA Pacific，近期較知名作品包括《終極動員令：將軍》(Command & Conquer：Generals)。目前該公司正全力製作下一個新遊戲《魔戒：中土戰役》(The Lord of the Rings：The Battle for Middle-Earth，暫譯)。據了解，遊戲將採用升級版的3D引擎，此一引擎曾被EALA用於《終極動員令：將軍》上，現在它被用來表現《魔戒：中土戰役》的龐大戰鬥場面。



符合小說原作的磅礡氣勢



將採取即時戰略類型的魔戒遊戲

遊戲執行製作Mark Skaggs對此引擎的評語是：「將表現出自魔戒電影作品中最龐大的戰鬥場面」。值得一提的是，由於遊戲主要是根據電影而不是原著改編，因此，為了能忠於電影所要傳達的精神，設計團隊的部份成員特地到「魔戒三部曲之王者再臨」的紐西蘭的拍片現場去觀摩，以確保遊戲能忠實地表達電影裡的重要的元素。該次參訪的收獲遠大於設計團隊所預期，設計團隊和電影導演彼得傑克森（Peter Jackson）為魔戒所做的同一件事是：在作品中加入精巧的動畫效果，讓作品能將原著所陳述的戰鬥表現出來。事實上，電影公司所使用的設計工具WETA是類似即時戰略遊戲所用的軟體，它能將半獸人兵團移動，能安排主要角色的位置，也能決定誰將贏得或失去這場驚天動地的戰役。傑克森也使用這些動畫來規畫他的攝影；另一方面，設計團隊也用該工具來規畫遊戲。

扮演魔戒世界的四大派系

除了多人連線模式外，目前EALA仍不願詳談遊戲的內容。但據了解，《魔戒：中土戰役》裡將有兩個單人遊戲戰役：“善”(good)戰役與“惡”(evil)戰役。在這些戰役裡將有四個玩家可扮演的派系參與，他們分別是：洛罕國人類騎軍（human riders of Rohan）、剛鐸人類軍團（Human soldiers of Gondor）、艾辛格軍（The Armies of Isengard）、和魔多兵團（Legions of Mordor）。各派系將有不同的力量和弱點；更有趣的是，每一方將有不同的資源，也可以建造大本營。事實上，《魔戒：中土戰役》的遊戲設計包括了傳統的即時戰略之經濟管理要素，例如資源搜集和基地建造，但每一派系執行的方法將有所不同。例如，馳聘大地的洛罕騎軍將具備快速且強大的騎兵單位，以及強大的英雄單位。在遊戲中，被罷黜的歐默王子（Prince Omer）將必須和在「雙城奇謀」(The Two Towers)裡有相同的作為－洛罕人類騎軍必須在他們可能被半獸人補殺前，設法解救其國家的難民。同時，在某些情況下，他們必須為每一位受庇護的公民取得經濟資助（Economic Bonuses），這些經濟資助將作為日後可運用資源。





遊戲中將有日夜變化系統

剛鐸人有許多盟友來幫忙

另一方面，身強體健的剛鐸士兵，將集中其策略與力量於發展基地防衛上，其建造的情況就和我們在電影裡看到的聖盔谷（Helm's Deep）之戰一樣。剛鐸的武力仰賴更傳統的資源，例如在農田裡長大的食物。如果受到攻擊，他們可以召喚要塞內的農民拾起弓箭進行防衛。在設計安排上，剛鐸人有許多強大的盟友，包括意志堅定的白袍巫師甘道夫（Gandalf）以及死亡軍團（Army of the Dead）等。在戰鬥的許多關鍵點上，剛鐸人都可以尋求他們協助。艾辛格軍的特色是擁有聰明且強大的樹人（Ents），他們在戰鬥中可以作為極強大的攻擊單位；至於魔多軍團將擁有無限量自索倫大本營蜂湧而至的半獸人和食人妖（troll）等。扮演魔多軍團的玩家，你的軍隊的規模並不是受手中的資源所限制，而是相反地是受時間和人口所限。例如，你可以查覺到你的人口限制將受你所建造的軍營數目所制約，而為了增加你的人口限制，你將必須建造更多的軍營，這些軍營將依時間相繼產生新的部隊。





眾人一起上吧

遊戲裡將有可變形的環境

由於遊戲強大的引擎效能，因此遊戲裡將有可變形的環境，這些環境設計能被大多數強大的單位所撕毀。例如食人妖能將樹從地面連根拔起，並能將樹幹揮舞來作為武器使用，能對步兵單位造成巨大的傷害，被掃到的單位甚至會飛起來。艾辛格的樹人單位不僅能向敵人投擲石頭，還能夠支解建築物，並把碎石當作飛彈使用；精靈射手能夠在森林內隱身，這是他們的加值防衛能力；至於戰象（Oliphants，托爾金自創的拼法意即用於戰鬥的大象）能夠在森林內橫衝直撞，所到之處樹木無不倒地。在各具特長的情況下，無論玩家扮演那一派系，所採用的遊戲戰略都會不一樣。例如，剛鐸人有能力召喚牠們都需要的強大力量來協助他們，而這對敵對玩家便構成經常性的威脅；另外，摩多部隊具備無限制的部隊，他們是定時且不斷地產生，在某情情況下，他們可一波接一波地對敵人發動人海戰術，如果每波攻擊間的增援部隊不間斷，這將是一種極明顯的優勢。

《魔戒三部曲之王者再現》的部份電影精華畫面終於在九月底和全球的影迷見面，從畫面上來看，感覺到導演傑克森似乎在第三集中加了很多材料。從遊戲的觀點來看，同樣地，設計團隊將有更多超酷的單位可以加入遊戲裡。做為魔多玩家將能使用砲塔（siege towers）、拋石機、食人妖、戰象、以及移動式的弓箭平台等。當然啦，正義的一方也將獲得許多強大的武器，包括投石器、剛鐸人士兵、驃騎國（Rohirrim）游擊隊、騎兵、樹人以及護戒使者（Fellowship of the Ring）；另外，他們甚至有飛行單位－老鷹，雖然老鷹在電影裡扮演不起眼的角色，但設計團隊將在遊戲裡重視牠，這是遊戲和電影不同的地方。



戰象將可以推倒樹木

單位數量龐大的即時戰略

在地圖的設計上，地圖是一張大地圖，分布在角落上的介面裡有許多小地圖，其上有將近一千個綠點和紅點，這些點即是出現在畫中的單位。當然啦，這種現象立即產生一個有關規模的問題－玩家要如何在控制這麼多的單位的同時，還能監控整個戰鬥的大戰略？根據遊戲製作Verdu表示，任何單位的個別控制是有可能的，但遊戲的基本設計是要玩家首先是由抓住較大區塊的砲灰單位，並將他們丟到戰場上開始。當他們遇到敵人時會爆發衝突，但他們不會以即時戰略遊戲玩家所習慣的方法進行。



多人廝殺的戰爭場面刺激磅礴


投石器具有強大的火力

單位具有攻擊和防衛模型

《魔戒：中土戰役》的設計團隊把全套能實際模擬士兵之間徒手戰鬥的新交戰系統（new melee system）加入遊戲內，因此遊戲內每個單位都有一系列攻擊與防禦模型，同時當你把畫面拉近時，你能實際地看到他們戰鬥和組成有利的戰線。雖然砲灰單位也在戰場上戰鬥，但大多數玩家的注意力仍將會擺在諸如護戒使者英雄們、納茲格（Nazgu）、或特殊的軍團如弓箭手、強獸人（Uruk-hai）或、食人妖等主要單位上。遊戲的控制大都與大型昂貴的主要的單位有關，玩家將使用這些特殊的單位來尋找能殺出血路的通道，或增加戰鬥意志、或維持戰線或使用魔法、或特殊能以來扭轉局面。誤用特殊單位和戰線將會往失敗的方向發展，這時玩家將會喪失大量旗下的砲灰單位。

具有“戰鍵”的相剋狀況

另外，一張EA已公開的地圖是早期版本的米納斯提力斯之牆（Wall of Minas Tirith）戰役，顯然地，從該戰役的設計來看，攻城戰和攻擊處於防守位置的軍隊將成為遊戲重要的一部份，它將深化遊戲的「電影娛樂效果」。遊戲的戰鬥設計哲學非常像電影劇情，因為魔多不會在乎死傷，甚至不會關心子弟兵的傷亡。半獸人是便宜的、而且沒有保留價值，他們是使用來保護重量級的昂貴單位－光明的軍隊（armies of light）。在個別的基礎上，魔多似乎比他們的對手還來得強，因為若要解決魔多軍隊的話，至少要花兩倍的兵力。剛鐸人單位也是比較昂貴的一種，但在功能上他們能是設計來保護大英雄。顯然地，無論是在單人遊戲或多人連線模式，玩家僅能扮演護者使者英雄的其中一位。另外，遊戲中亦有所謂“戰鍵”（Battle Chain）的設計，它將主管那些將會相互戰鬥的重要單位，並控制戰場的一舉一動。熟悉傳統即時戰略遊戲“剪刀、石頭、布”平衡單位式的玩家都能了解，很明顯地，《魔戒：中土戰役》的想法是除了上述“剪刀、石頭、布”外，還把上述的事情串在一起，讓單位有火、水與地的關係，這些鍵（chain）相互之間是有關係的，因為火可會燒紙，水會腐化剪刀等等。不幸地，大多數這種“戰略”的主意，仍在設計師的腦子裡，還不能在螢幕上展現，無此尚無法向玩家作進一步的介紹。


在這樣的火力下，恐怕城牆不保了





模擬真實的馬它撞擊系統

另外，遊戲裡由於有一種稱作“馬它撞擊系統”（Mata-Impact System）的設計讓戰鬥甚至變得更有趣，這種觀念似乎是根據電影「魔戒首部曲」而來。在電影中索倫進入戰場，並且使用其其大的釘頭鎚把數十名士兵狂掃而起，遊戲似乎複製了這種效果，並且將各種特殊所造成的傷害加以模型化，包括戰象用腳踩出腳印、或者是如投石器的石頭之重物落地或食人妖和戰象的身體撞擊等。遊戲世界亦相當具有互動性，在戰鬥中大型單位如樹人將使用環境作為武器，如撕毀建築物，並將它丟擲出去。另外食人妖可以站在樹上丟擲大圓石破壞建築物，並使用己方的半獸人當作飛彈丟向敵人。


戰象和投石器準備對決

插畫家/七瀨 葵

日本超人氣 RPG 遊戲中文化，華麗冒險！可愛無敵！

ZWEI 奇幻仙境



漂浮島上
尋回幸福聖物的奇幻歷險！



兩人+一匹　解謎探險勇往直前

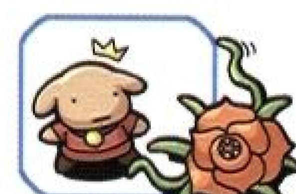
一座名為「阿爾傑斯」的漂浮島上，擁有許多珍貴遺跡，也使得來此處的冒險者絡繹不絕。有天，男女主角「波克魯」和「皮皮羅」在課堂結束後，無意間發現了一位外來的神秘蒙面客進入神殿，打傷守衛並盜走六座女神像！於是村長命令二人去將神像尋回。



但是當他們來到村莊外進行調查時，卻被各種惡意搗蛋的魔物阻饒，就在同時，他們恰巧遇見汪汪，於是他們決定要一起鍛鍊，吃掉各種有營養的食物，好面對眼前將來面對的種種考驗，經過千辛萬苦各種關卡的訓練，他們終於能一起挑戰大魔王，一起解開神像失落的謎題……。







可愛甜蜜雙人姻

自由切換男女兩角，隨機應變、對話，魔法劍術合力出擊。

愛寵相隨闖天涯

可愛貓咪、小狗忠心相伴冒險，同心協力超強合體技。

日本插畫達人力作

日本人氣插畫家七瀨 葵精心繪製可愛風，打造遊戲夢幻王國。

解謎冒險創新體驗

輕鬆探索謎題、好吃食物升等，擺脫瘋狂練功沉重夢魘。






真·倚天屠龍記

金庸

The heaven sword and the dragon sabre



殺機剎見、烽煙又起、倚天屠龍重現江湖！

一練七傷 情脈亦傷！

五行之氣調陰陽、損心傷肺催肝腸，
藏離精失意恍惚、三焦齊逆兮魂魄飛揚～

威鎮武林的七傷拳譜，難道也逆傷了張無忌的情脈，
而精靈聰慧的趙敏又將如何化解三人的愛恨情仇．．．．．．



精采遊戲狀況完全報導





神州ONLNE桃花仙境 p100
星空之門 p102
天堂：光與影 p104
龍虎門 p106
模擬鄰居 p108
海商王 p110
聖戰 p112
N-age p114
封神ONLINE聖獸迷宮 p116
神甲奇兵ONLINE p118
彩虹冒險龍之神殿 p120
決戰伊卡路斯 p122
生存ONLINE p124
雲舞 p125
中國貳聯合國之章 p126
奇蹟 p127
真情色麻將 p128
旺來麻將 p129
帝國爭霸：風雲再起 p130
急救先鋒 p131

桃花仙境 神州 ONLINE

預定推出日 2003 11月



《神州 ONLINE》繼七月份發行《修羅境》資料片後，又掀起了另一波的高潮，無論是老手還是新手，無不前仆後繼的加入這個奇幻武俠世界，有感於玩家們的熱切期待，製作小組緊接著就要推出新的資料片－《桃花仙境》，這次的場景與修羅境的陰森恐怖有很大的差別，遍地的桃花綠林和模樣可愛的怪物所編織而成的世界，處處充滿著祥和之氣，更讓人想一探究竟。而衆所期待的封獸功能也會在這次的資料片正式與大家見面，嘿嘿～你心動了嗎？趕快跟著小尼一起進入桃花仙境的世界吧！





桃花仙境 故事背景

神州江山自古殺戮未停，唯傳說中的東海蓬萊，因一海之隔阻絕了亂世戰火。每逢神州烽火之際，群群難民便會遠渡重洋找尋傳說中的仙島，歷代君王亦多有調兵遣將出海求取靈藥之舉，破浪尋找仙島的船隻，從未成功一探仙境之傳奇！仙島如鏡花水月飄邈虛無，萬千尋覓海外仙境未曾有如願者，人言仙島不過是海市蜃樓；亦有人言仙島實是萬年巨龜沈浮不定；更有人言東海上方圓百里終年被迷霧遮蔽之處，便是仙島所在。不管流言傳說如何描述？千百年來，人們從未成功揭開過蓬萊仙島的神秘面紗。漸漸地，出海尋找仙島的人少了！久之，東海雲霧逸事幾被遺忘！



島上是一個無外人打擾的世外桃源

突然～東海聚合千年之迷霧在一夜之間散盡！退去海市蜃樓的仙山，赤裸裸佇立於大海上，其形恰似困於千百暗礁之內的萬年巨龜。同一時間，釣日村內聚集了多位獸貌人型者，自稱是蓬萊島派來的使者，四處打聽一對青年男女的下落。據說這對年少愛侶偷走了蓬萊鎮島之寶，致使島上原本馴和之仙禽、靈獸凶性大發，仙島因此雲霧散盡暴露於東海之上。島上仙人為弭平仙禽、靈獸做亂，廣召中土豪傑前往仙島，願傾全力傳授中土志士封獸大法，以助仙人制伏仙靈妖獸，並重金懸賞追緝盜走仙島寶物之男女。消息如烈火燎原，頃刻間傳遍神州，沸騰中土朝野。釣日村一夕之間人潮鼎沸，千金難買一葉扁舟，千百船隻浩浩蕩蕩，航向傳說中的世外桃源人間仙境………於是玩家在《桃花仙境》將要執行底下2個任務，請看任務簡介：

尋 找失蹤男女任務

步驟一：和仙島派來的使者承接任務。

步驟二：與神醫李峒（座標：12，112）打聽白龍與鳳兒的下落。

步驟三：於映月泊北方涼亭旁（座標：139，160）可找到兩人身影，對話中兩人因傷重而需治療。

步驟四：向神醫李峒求得續命丸配方，並找齊藥材。

續命丸 所需材料一覽表：

材料	數量
猴腦	10
豬腦	5
珍珠	2
強效行氣散	1
強效金創藥	1

※這些藥材入手不難，身上有這些藥材的怪物等級並不高，甚至玩家可以利用擺攤功能的設定將材料給收齊。



在涼亭旁找到白龍與鳳兒

步驟五：將續命丸交由兩人服下，並了解事情的緣由。

步驟六：回到釣日村將白龍與鳳兒的情況回報給仙島使者，即完成任務。





可愛的渡海任務插圖

造船出海訪仙島任務

步驟一：向船老大承接任務（座標：8，62）。
步驟二：將所需材料收集齊全交給船老大，並交付 5000 兩當作報酬。

造船 所需材料一覽表：

錫礦	鐵礦	木頭	紅線
5	5	30	20

步驟三：船老大在造船的同時，需要 10 鐔濁酒作為工作的原動力。
步驟四：將濁酒交給船老大後，剛造好的新船已停靠在岸邊，等著玩家駕馭出航了。

封獸功能 概述

《桃花仙境》所主打的封獸系統正在緊鑼密鼓的趕製當中，相信大家都很有興趣相知道封獸有什麼特出之處。以下就是小尼為大家取得的重點情報。所謂的封獸系統簡單來說就是寵物的功能，玩家們可以透過學習封印技能來取得封獸的能力，再裝備合適的封甕，將怪物打到半死不活的情況下，施展封印技將怪物封印到甕中，變成寵物，當然捉取的成功率各不相同，所以難度也各異。而一經封印成功的寵物，只要帶到封獸進行開封後，平常就可以召喚出來當做練功打怪的得力幫手，還可以幫忙背負道具行李，但是還是要小心照顧他的肚子別讓他餓著了，更不能讓他死了。一不小心怪物的忠誠度不足，把全部的東西捲帶而逃，那可就得不償失了。

關於封獸方面，術者可以算是最得天獨厚的職業了，因為資質特異還可以學到特別的封獸被動技－馴獸。馴獸能力讓術者在使用上或是收伏怪物上都有更大的發揮空間，而術者則可以收伏和使用高於自已一定等級程度的怪物，甚至在封印收伏時，也有一些怪物是只有術者才能制伏的，對於封印收伏的成功率也高於一般人。除了這些馴獸技能帶來的好處之外。術者還能憑藉專有的迷惑術…等等技能所造成的混亂狀態，直接施封印技，不用像其他人還要特意的把怪物打到半死不活才能施展封印技。



搞笑的封獸示意圖 ^^

會幻化變身的怪物

除了封獸系統之外這次《桃花仙境》所要開放的怪物們和以往有很大的不同，這群由動物們幻化而成的精怪，且有些怪物擁有變身功能，想像一下當我們再盡情揮舞著手中的刀劍，施展千變萬化的法術時，這些怪物們可是會在最危急的時刻，變換成另一型態繼續攻擊。玩家們可千萬不要小看這些幻化過後的怪物啊！因為牠們的攻擊力會比變身前還要強大，所以想要對付這些難纏的傢伙時要更小心謹慎些。





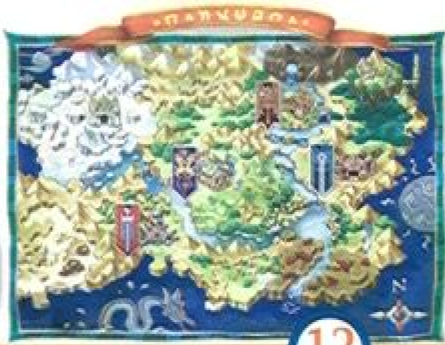
幻化變身後的怪物會變更強大

不被打擾的平行空間

多樣化的任務一直是《神州 ONLINE》的一大特色，除了大型的活動是需要靠衆多的玩家來完成的之外，以目前所開放隨機觸發的事件的一般任務、專為各種職業量身打造的特殊職業任務、鏢局、衙門、懸賞公告等固定處所接洽的打工任務．．．等大都屬於單一的任務，如果想要和自己麻吉的夥伴同心協力完成一項任務似乎不太可能。但隨著《桃花仙境》的開放，玩家們終於可以達成這個夢想了，配合著平行空間的特殊功能，到時大家就能廣邀三五好友一起組隊，完成不可能的任務。

什麼是平行空間呢？就是藉由組隊的功能召集足夠的玩家後，向指定的 NPC 承接任務，同一時間隊伍會被傳送到特定場景，而這個場景跟神州的任一區域是毫無關係的，只有特定的 NPC 才能傳送，而這個空間在完成任務後就會自動消失，所以玩家們可以在這專屬的平行空間盡情的打怪，不再有小白玩家跟你搶怪，也不用擔心被人 PK ，總之玩家們可以團結合作盡情地完成想做的事情，不用擔心外人的干擾！

星空之門 Stargate Online



預定推出日2003 12月

＊遊戲類型：線上角色扮演　＊科技需求：P2-400、64MB　＊研究製造所：天朝數碼　＊販賣流通所：智冠科技、遊戲新幹線



備受遊戲界矚目的《星空之門》，終於在玩友們千呼萬喚之下即將登台囉！在這之前小藍特地連線到香港為玩家們做直擊採訪，一路上除了看到玩家們打怪、解謎、聊天……之外，對於每個角色新奇古怪的裝扮更是目不轉睛。大家盡情的在遊戲中享受變裝的樂趣，互相耍帥比炫，甚至連最流行的快閃族也不時的出現，不論是在路上大跳街舞、或是做些令人噴飯發笑的事情……都能將遊戲氣氛帶動到最高點。在這裡你可以盡情的扮演自己，想怎麼玩就怎麼玩，即使不打怪不練功也能玩的很HAPPY喔！

遙遠的星空之門傳說

在天地仍是一片混沌的時候，地上無天，天下無地，世上只有一片迷霧……在經過漫長的歲月，迷霧一點一滴的積聚，創造出天空、海洋、大地、太陽以及生物的艾達世界。原本繁盛和平的艾達，卻因為卡奧斯、佳雅和亞魯斯三人間紛亂的愛恨情仇而導致了一連串可怕的戰爭，也使得原本安逸的艾達世界一夕間分裂成三個星球。創造艾達世界之神－奧米加為了使加米蘭特、尼路亞、古羅斯三星球每1000年有一個重聚的機會，希望藉由「星之門」的開啓讓三地人民有和好的機會……

就在1000年前幻之日的時刻，古羅斯星球發明了可通往其他行星的人造「星之門」，也讓野心勃勃的亞斯人藉由此神秘通道，帶著邪神士兵－魔機兵大舉入侵加米蘭特星球，長達三十年的「星之戰爭」就此展開…。就在亞斯大軍即將取得勝利的同時，人族發現了機動靈～一種有意志的機械生命體，使得戰爭進入了膠著的狀態。原本美麗的加米蘭特因長期受到嚴重的環境破壞，使得這片土地可居住的地方愈來愈少。於是在星之戰爭第29年，加米蘭特的人民決定運用「星之門」離開已不適合居住的加米蘭特星，全民逃難到原始的尼路亞星球，可是這次只有一半的人成功逃難至尼路亞，剩下的人成了亞斯人的奴隸。可是他們並沒有忘記在加米蘭特的同胞，一心為了拯救他們，聯合米古族、機動靈一起積極發展武鬥術和各種魔法，在星之戰爭九百多年後的今天，幻之日即將來到來，通往異世界的的星之門也將再度開啓……











富有中古世紀風格的魔法之都





數不盡的超優多變裝扮

為了能更貼近網路上的玩家，在《星空之門》裡加入了許多俏皮可愛的感情指令，例如：火冒三丈、痛哭流涕、表達愛意，或者隨著音樂擺動大跳街舞……，玩家們都可命令角色做出不同生動自然的肢體語言，再加上每個種族職業的搞笑模樣各有特色，絕對能令玩家們捧腹大笑，也能讓你輕輕鬆鬆的在網路上交到朋友喔！除此之外，在遊戲裡面更有不同於一般網路遊戲的紙娃娃變裝系統，不單單只是讓玩家變化頭飾、衣服、武器，而是有更多的款式供玩家選擇！像是一個角色就能裝備頭部、左手、右手、上身、下身、武器、盾牌、背部及護符物品，而且每一個物品還有多種顏色讓玩家挑選，像愛搞怪的小藍就一隻手穿戴紫色手套、另一隻戴上綠色手套，顛覆一下乖乖女、乖乖男的優良傳統！所以不論是男女老少，大家都可盡情的選擇自己喜愛的顏色、款式，創造出最亮眼的另類裝扮！



裝備1：任意搭配，穿出自我風格！

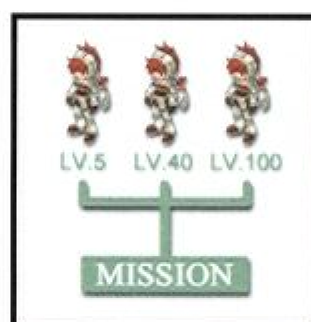
豐富多樣的星空任務

在《星空之門》中，不同階段將會提供不同的冒險故事，對於不愛瘋狂打怪的玩家來說，如此新奇豐富的任務絕對能帶給玩家很大的樂趣。像是在遊戲中，你將會成為一個出色的勇者，在尼路亞星展開修行之旅，在旅途中你會遇上幫助你成長的智者、或阻礙旅程的重重危機，或許還會發現亞斯人的重大陰謀，更在機緣巧合下可能得到古代眾神的力量，最後也許你會為了拯救受亞斯人迫害的同胞而參與第二次的星戰……每個任務的內容都會像一套角色扮演遊戲一樣豐富，只要順利完成，即使等級低也能很容易的得到經驗值、夢幻裝備，以及隨機產生的小驚喜喔！

除了著重故事性之外，「星空之門」在任務方面，更重視玩家之間的合作性和互動性，舉例來說有：



任務 1
需要有多種族參與才能完成的任務



任務 2
需要不同等級玩家參與才能完成的任務



任務 3
需要使用合成系統才能完成的任務



任務 4
需要使用不同戰鬥精靈才能完成的任務

絕對讓你可愛到底！

在《星空之門》裡頭，住著來自各種不同星系的種族，其中勢力最為龐大的為人族、米古族及擁有意志的機動靈，他們相互合作，共同打造一個美好的世界。而由於這三個種族之間，各自有著自我獨特的專長和技能，可以在打怪或是解決任務時與其他種族構成互補，於是彼此間的合作互動就顯得相當重要，而不是一昧的敵對仇視。



和玩家一起團練更能快速升級喔！



誇張驚人的超大泡泡框

人族

共分為男、女兩種性別，有著強大的學習力和創造力，擅長製造道具。雖然在戰鬥力方面是屬於平均型的，但是在防禦技能上卻有很好的表現，適應能力強，即使在戰鬥中遇到中毒、迷惑等不良狀態都有很好的抵抗力。

米古族

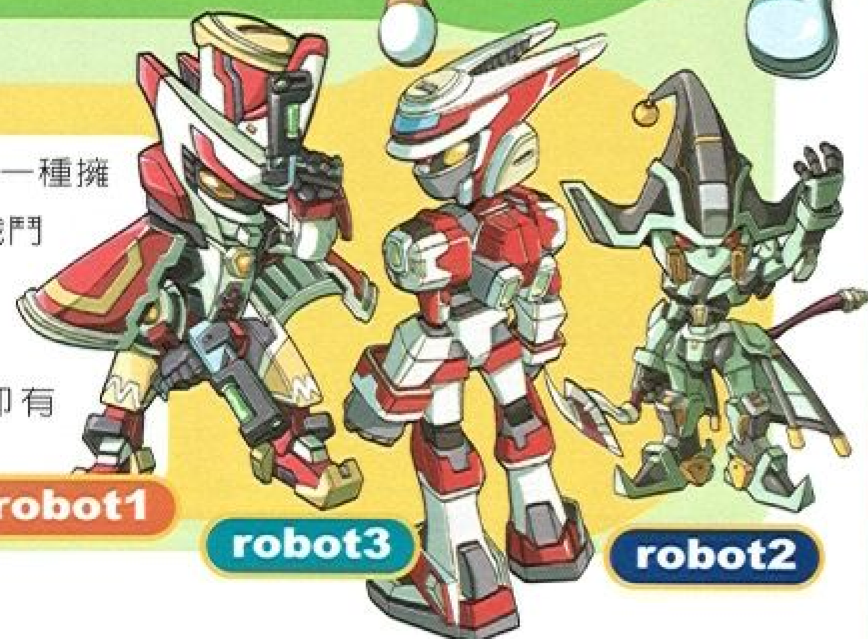
身材矮小、外型可愛，沒有性別之分。雖然外表看似弱不禁風，但是卻是個天生的魔法能手，能自己創造發明出許多強力的魔法！也因此魔法值（MP）遠比其他種族高，在回復技能方面更是無人能比。唯一最大的缺點就是防禦力弱，不易抵禦敵方的攻擊。

Migu1

Migu2

機動靈

有強大的體力，對人忠誠，是一種擁有意志的機械生命體。機動靈在戰鬥方面可是全種族之冠，對中毒、迷惑等生化系不良狀態有著絕對的抵抗力，不過看似完美的機動靈卻有著速度緩慢的困擾。





裝備2：豐富多樣的武器道具。

天堂：光與影



預定推出日 2003 10月

＊研究製造所：NCSoft　＊販賣流通所：遊戲橘子　＊遊戲類型：網路角色扮演　＊科技需求：PII-400、64MB RAM



《天堂》的新章節又將啓動，自從亞丁城的反王被趕跑之後，世界也過了一段和平的日子，現在黑暗妖精的出現，又會讓這不平靜的世界產生什麼樣的變動呢？！趕緊來看看吧！



光與影的故事

過去黑暗妖精與妖精是相同種族，與人類在地面上生存著，但是在史上唯一的妖精與人類之戰中戰敗。他們為了戰勝人類，開始學習格蘭肯的黑魔法，並步入黑暗之路，於是殷海薩將黑暗妖精從地面上驅逐。過了100多年，黑暗妖精累積下來的憎恨與憤怒，在亞丁王國的國王肯恩登場後，戰爭再次引爆。





遊戲設定上的變更

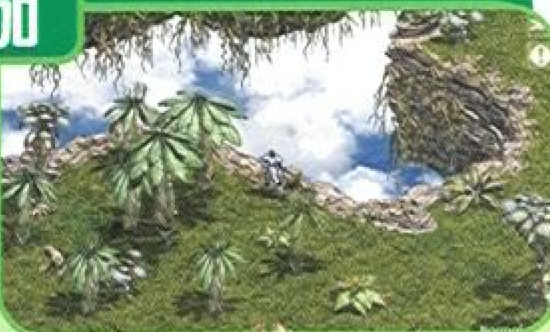
在這次光與影中，主要角色黑暗妖精即將登場，在玩家職業中新增加的黑暗妖精將成為整個章節的主軸，並在相關道具、活動、任務、魔法等各方面有所平衡。除此之外，介面也有所更新，各城堡的城門也擴大來調整攻城平衡，並改善怪物的人工智慧來呈現更為逼真的戰鬥，且還為黑暗妖精新增加區域，以及新地區--夢幻之島的出現和傲慢之塔開放到50層級，各種更新將讓玩家有耳目一新的感覺。

圖像更新



圖像更新的主要部分為遊戲登入介面與其他道具圖像的增加與更新，以常使用的道具或昂貴的道具為重點，之後也將隨著大型改版陸續進行圖像的改變，並且在之後持續將舊圖形陸續更新為新圖像，讓玩家有奐然一新的感覺。

地圖道具增加



目前使用中的天堂地圖，由於各地圖的尺度並沒有統一，與實際地圖所顯示的位置也不夠明確，所以玩家在使用上會發生疑惑，因此在這次改版也增加了地圖本的觀念。目前亞丁地區是每個區域地圖都會佔用一個道具欄位，改版後會將整個亞丁地區的地圖製作成為大型地圖本，而且也把大小統一，並可能針對玩家所習慣的語言來標示地區名稱(例如：日文、中文)。

城門更新

目前幾乎所有城門的大小只能容納兩個角色通過，這影響到攻城戰的順暢並發生擋路口的現象。為了避免因此影響攻城戰的順暢，因此在這次改版中變更了各城門與進入口的寬度，包含奇岩城、肯特城、風木城、妖堡及海音城的城門寬度都已經變更為4個角色寬。而由於亞丁城與侏儒城的寬度已足夠，所以並沒有改變。



增加黑暗妖精新手區域

騎士有隱藏之谷、法師與王族有歌唱之島、妖精有妖森供新手練功，所以新職業黑暗妖精也要有個獨立的新手地點--沉默洞穴，怪物雖然使用原來的怪物名稱與外型，但是在能力上會有些微的調整！

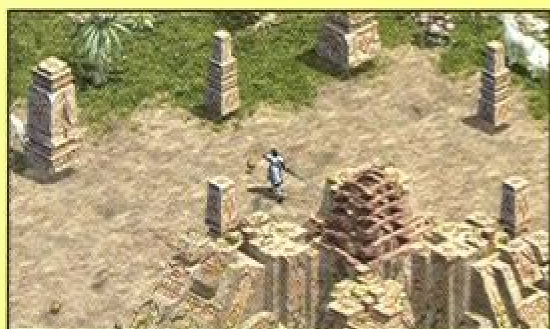


夢幻之島

在光與影改版特別增加夢幻之島區域，夢幻之島給人的感覺像漂浮在亞丁上空的「空中之島」，但必須透過透過吉普賽人NPC才能進入，此地的怪物形狀與攻擊方式、能力，都會與過去的地區有很大的不同！夢幻之島的地區是很明顯切割開成為各個區域，能夠接受低等級至高等級的玩家來打獵，也有適合各種等級的玩家打獵的綜合區域。

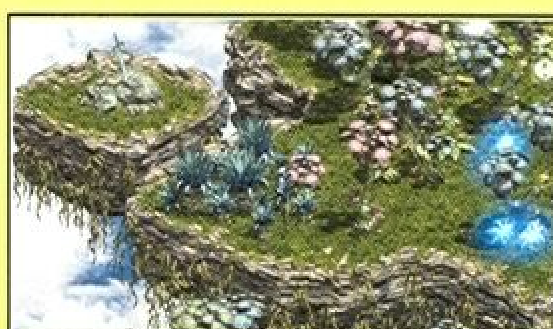
夢幻之島的特徵

怪物的難易度落差很明顯，但是玩家無法一眼看出該怪物的強弱，所以來此打獵除了要有點實力之外，也需要靠點"運氣"。而怪物的掉落道具落差也很大，可能一件也沒取得，也可能在此取得亞丁地區獨有的道具。為了讓玩家能夠享受打怪的樂趣，所以有安全地區的設定(禁止PVP)，而且角色死亡並不會被傳送到遠方或損失大量的經驗值。



夢幻之島的視覺效果

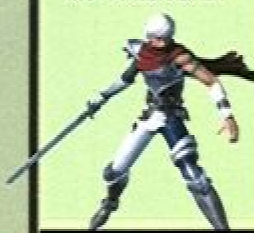
整體上看來比較明亮而光線柔和，而因為是飄浮在空中的島，所以島的外圍看不到海，而是遠方的地面，雲層四處漂浮，強調空中之島的飄浮感。登場怪物則是類似精靈一樣明亮且強烈特性的怪物，不同於亞丁王國，此處的感覺類似"幻想"世界的風格，在這也會有許多帶有神秘感的背景或怪物來強調幻想感覺。



黑暗妖精

在此新的章節也產生了自《天堂》以來最大的革新，不同於以往只是增加新區域罷了，而是增加了新的職業--黑暗妖精。雖然跟生存於地底的黑暗妖精怪物族有些微關聯，但事實上是生活目標與目的完全不同的兩個種族。黑暗妖精的職業類型為「刺客」，擁有騎士以上的攻擊能力、比法師稍高的防禦力，並且能夠使用針對少數特殊狀況才會使用到的黑暗妖精魔法以及其他的特殊能力，下面就來看看黑暗妖精的特徵。



刀劍武器：	刀劍武器：單手刀劍系列比較熟練，但不能使用雙手刀劍武器
雙刀類：	黑暗妖精特殊專屬武器，雙手裝備著劍，以兩支劍進行連續的攻擊。
鋼爪類：	黑暗妖精特殊專屬武器，裝備在手上的鐵勾型近身戰鬥武器。
飛刀類：	黑暗妖精特殊專屬武器，射程距離為中距離，約畫面一半或2/3左右的距離，屬於消耗性武器。
弓箭類：	射箭的速度比騎士快，但比妖精還慢。
雙手武器：	黑暗妖精無法使用鈍器或雙手武器。
防禦力：	此方面很弱，比妖精或王族差，若依靠裝備防具來加強防禦，依然會比法師擁有較高的防禦性。
魔法抵抗力：	關於魔法抵抗力上，黑暗妖精與妖精相同。
夜視能力：	黑暗妖精的特殊能力，在夜晚視線不會受到影響，比妖精的夜視功能更清楚。
一般魔法：	黑暗妖精跟妖精一樣每8級可學習法師的1級魔法。
黑精靈魔法： 	黑暗妖精魔法一共有三級，每學習一個等級，角色必須達到15、30、45等級，要學習黑暗妖精所使用的魔法，必須先取得以水晶狀封印的「黑暗妖精魔法水晶」，黑暗妖精魔法水晶必須透過打獵取得，而某些必須透過試煉完成後才能取得，而學習的方式只需要在道具欄中點擊就可以立刻學習使用。

	名稱	消耗體力	消耗魔力	消耗二級黑魔石	屬性	效果
	暗隱術	0	15	無	中立	可隱藏自己30秒的時間，但無法在10秒內連續施放
	附加劇毒	1	10	1	中立	在自己的武器附加毒屬性，使對方中毒。
	影之防護	5	15	無	中立	限定時間內防禦力會提高。
	提煉魔石	無	5	無	中立	提煉原石中隱藏的力量。
	行走加速	15	20	無	中立	限定時間內移動速度增加 1.5倍，可與加速術累積。
	燃燒鬥志	10	30	無	中立	提高集中力來暫時提升攻擊能力。
	暗黑盲咒	10	15	1	邪惡	限定時間內將敵人的視野變成黑暗。
	毒性抵抗	30	15	1	中立	施展後就能避免中毒。
	破壞盔甲	20	30	無	中立	限定時間會無視敵人的防禦力，能夠施加最大的損害。
	暗影閃避	10	30	無	中立	限定時間內迴避率會提高。
	暗影之牙	無	30	2	中立	限定時間內提升持有武器的攻擊力。
	會心一擊	無	2	無	中立	將自己的HP與MP變成1，並發出最後的一擊。



龍虎門



預定推出日2003 10月

＊遊戲類型：動作角色扮演　＊科技需求：P2-400、64MB　＊研究製造所：香港亞博克　＊販賣流通所：智冠科技



港漫一向是男生喜愛的漫畫類型，也擁有一群固定的擁護者，而這套「龍虎門」就是香港與「如來神掌」同為當代最受歡迎的連載漫畫，而它的創作人就是鼎鼎大名的黃玉郎先生，「龍虎門」改編為單機遊戲，相信會勾起不少人的回憶吧！而從來不曾接觸過這部漫畫的人也不妨看看，遊戲擷取了漫畫最受歡迎的部分，並且分別作為遊戲的關卡，只要玩過遊戲，也會受它高潮迭起的劇情吸引喔！

一個不嫌少，兩個恰恰好

玩家可以選擇兩大主角進行遊戲，遭遇的劇情也會有些微的不同，會得到不同的武功傳授，不能一位主角就學齊了所有武術，兩位主角依照劇情分別可以學到以防禦為主的金鐘罩、易筋經，和以攻擊為主的雷電神腿、降龍十八腿，這兩者不能兼得，端看玩家喜歡哪種遊戲方式，選擇不同的主角進行遊戲，或者是在完整破關之後，重新以另一位主角體驗遊戲，相信可以讓玩家得到兩種不同的遊戲樂趣。



人物動作與真人類似，這腳迴旋踢想必很痛吧。

靈活運用所有技能

想要學到高深的武學必須完成某些人物委託任務，才能獲得對方教授新武功，並且兩位主角所遭遇的的劇情人物也會稍有不同，這是因為兩人所學的武功不同的原因。

遊戲主角石黑龍可以選擇以易筋經或金鐘罩為修練重點，易筋經的優點在於回氣極快，使用者有真氣滔滔不絕之感覺，金鐘罩是以防護為主要目的，練到最高層十二關完成後，能使身上的罩門（弱點）消失，並且反彈對方的攻擊，使敵人反遭自己武功所傷；相對的，當玩家知道敵人是擅長金鐘罩的高手時，就要小心對方的反震。



石黑龍的絕招—摧心錐。



另一名主角王小虎是著重於攻擊方面的發展，可分為兩種訓練重點，一是速度致勝的雷電神腿，一種是以變化多端著稱的降龍十八腿。

這些招式在升級之後會有點數提供分配，每一個玩家不同的修練方式會造就不同的王小虎或石黑龍，以王小虎的毒龍鑽為例，它是一項源自降龍十八腿中的遠程攻擊技能，當王小虎從大伯父王降龍身上習得降龍十八腿後，玩家便可以選擇加強修練此技能招式或去追求招式之變化。招式變化包括混入了鐵砂掌心法的鐵砂毒龍鑽、自創雷電神腿後的電光毒龍鑽、或加入陰世神腿神髓的陰世雷電鑽。四種毒龍鑽在速度、攻擊力等參數上均有差異，此外還有近身攻擊和御勁等多種技能之各類變化，真正奧妙之處要留待玩家在遊戲當中發掘了。



在萬佛寺門口接受任務，可以學到更多樣化的武功。



升級後可以自由選擇武功點數分配。

隨心所欲的戰鬥方式

遊戲中所有的敵人都是主動的，只要主角離開總部或者是補給點之類的地方便立即進入作戰模式，玩家將會感受到即時戰鬥所帶來的刺激感。靠近敵人一定距離就會開始發動攻擊，玩家可以利用這種特性，小心靠近外圍的敵人，引誘他走出來更外面的區域，以免直接衝入成群的敵人中，儘量製造一對一的戰鬥，就可避免過度噴血。

另外，遊戲為求與真實世界相同，每個位置都只能存在一名對手，也就是玩家最多只會同時面對四名敵人，但是相對的也會被對方擋住去路，陷入動彈不得的狀態，此時不用慌張，看看附近有何類似石頭、圍牆之類的遮蔽物，一邊打倒該方向的敵人、一邊緩緩向遮蔽物走去，利用這些遮擋可以讓受同時攻擊的人數減低，也可大大降低噴血量喔！



將敵人引到有遮蔽物的角落解決也是比較安全的。



離開總部之後就開始要面對外面的各種挑戰。



不小心走入有大量敵人看守的區域，一邊揮動手上的雙截棍，一邊朝掩蔽物走去。

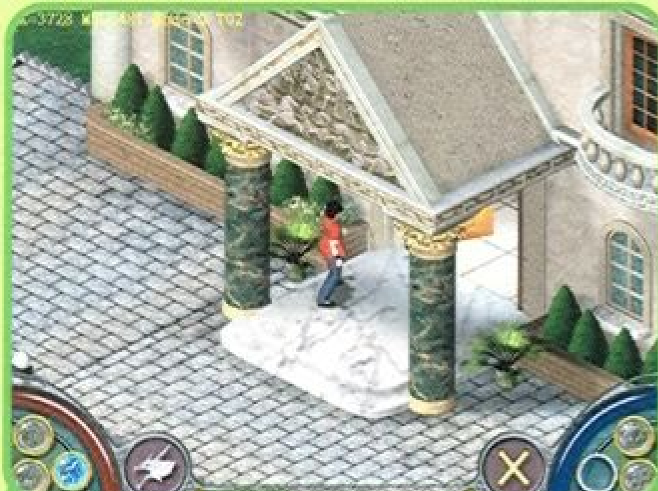


第一關的小魔王會一邊使用魔法，一邊揮動手上嚇人的棍子。

更加傳神的遊戲場景

遊戲場景設計方面會以原著漫畫設定之七十年代背景為主，由香港打到日本東京的羅剎教總壇，途中經過各重要地點：在韓國有白蓮教總壇、日堡、月堡及邪拳道場；日本的唐人街、金剛寺與軍部醫院……等等。這些地方有些是打鬥場地，有些是補給陣地。

這些現代的場景和服裝，讓人過足當古惑仔的癮，化身為手拿雙截棍的正義使者，掃蕩路見的一切不平，路旁的計程車、胡亂貼著廣告傳單的牆壁、販賣機……都讓人感到十分熟悉，一定能更加融入遊戲情境中喔！



這就是香港為富不仁的吳豪之豪宅門口。



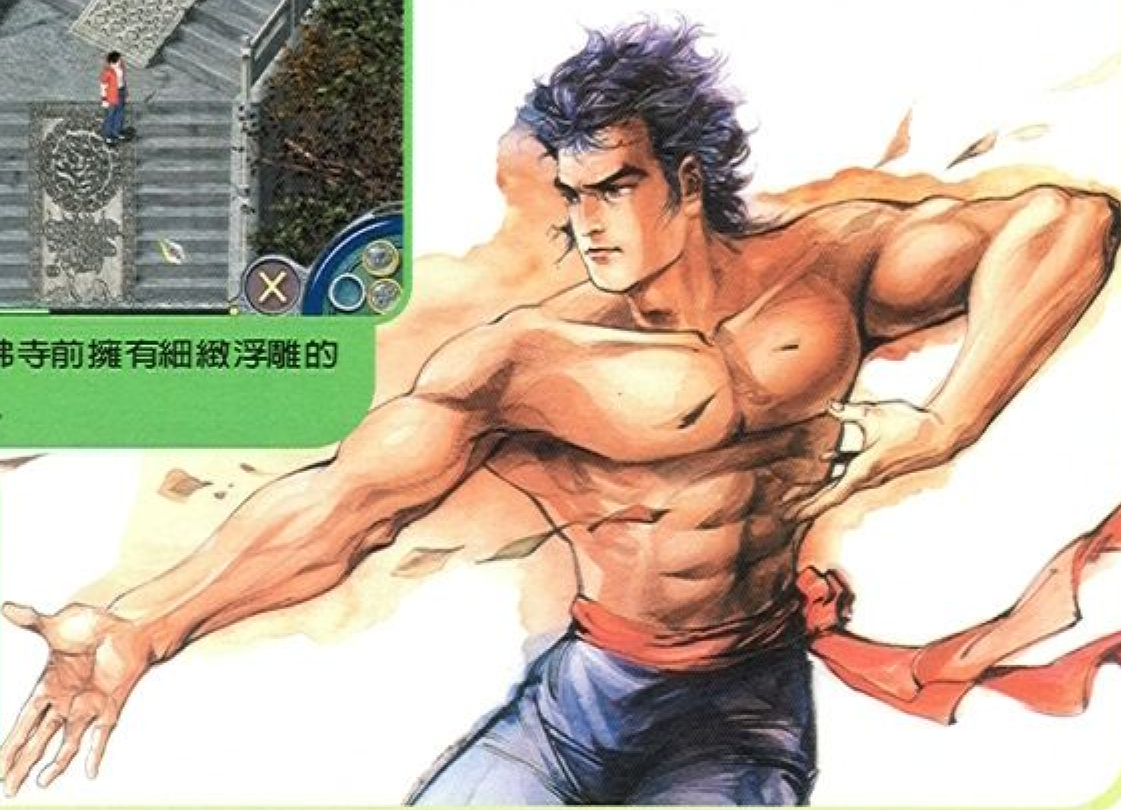
發現神秘地道，究竟將通往何處？



很想搭上計程車直接前往目的地。



登上萬佛寺前擁有細緻浮雕的石階路。



NEIGHBOURS FROM HELL

模擬鄰居





預定推出日 2003 12月

＊研究製造所：JoWood　＊販賣流通所：光譜資訊　＊遊戲類型：益智　＊科技需求：P-166、64MB



搞怪無厘頭的遊戲，近年來越來越受到年輕玩家的歡迎了！而且似乎除了國內玩家以外，世界各國也都掀起類似的風潮。這一款由歐洲著名遊戲公司JoWood所開發的益智遊戲，就是充滿了天馬行空的無厘頭遊戲，遊戲中藉著捉弄鄰居怪老頭的事件，引發出無限的創意笑料，並滿足玩家捉弄人的潛在慾望，對已厭倦燒殺擄掠類型遊戲的玩家來說，是休閒育樂的最好選擇喔！

超搞怪KUSO劇情　讓你玩樂歡天

《模擬鄰居》這款KUSO遊戲，有別於一般遊戲的角色扮演，在遊戲中玩家將以伍迪的身分，報名參加電視節目的現場直播，而鏡頭就設置在伍迪和他的鄰居家中！而這一切都是因為伍迪的鄰居中出現了一位反覆無常、老穿著粉紅色可愛拖鞋的魁梧怪老頭，帶給他生活上極大的困擾。終於，他選擇“偷偷”地捉弄這位怪鄰居，然後將他被整的爆笑鏡頭在電視播出作為報復。然而這位怪老頭不只是古怪，還相當的壯碩，只要伍迪稍一不慎被抓包，怪老頭可會變成狂老頭，將伍迪海扁一頓！！所以，一切整人計劃必須在不被怪老頭以及他所養的懶狗發覺下進行。由於伍迪的捉弄過程全被攝影機所紀錄並直播出來，觀眾會同時對伍迪的表現打分數。只要伍迪設下的圈套越刁鑽，怪老頭被整的越慘越氣，觀眾就會被逗得越樂、笑聲掌聲就會越大聲、給伍迪的評價就會越高，只要好好表現，最後伍迪甚至能得到一些演技專業獎項的肯定。



隔壁的怪老頭一定要好好整整他才行。



仿電視整人遊戲的畫面逼真有趣！



電視整人遊戲橋段　完整搬上遊戲設計

《模擬鄰居》的遊戲內容是玩家以伍迪的身分，進入怪鄰居的家中，在不被人贓俱獲的情況下，“偷偷”地設下很多圈套捉弄這位怪老頭，然後將他被整的爆笑鏡頭讓電視鏡頭現場播出以作為報復。這是歐洲著名的遊戲公司JoWood擷取時下流行電視節目的創意，再加上了一些策略遊戲中試圖找出規律、計劃正確步驟的特色，以及益智遊戲中運用天馬行空的想像力去嘗試各種方法的優點，所開發出的最新型態遊戲。《模擬鄰居》也仿照電視節目，將整個遊戲分為三季，每季再細分為數集，每一集就是一關，《模擬鄰居》全部共有十四關。過關的條件取決於觀眾的評分，並有一定的時間限制（當然，玩家可以將這個限制設定取消），只要伍迪設下的圈套越刁鑽，怪鄰居被整的越慘越氣，觀眾就會被逗得越樂、笑聲掌聲就會越大聲、給出的評價就會越高，最後甚至能讓伍迪獲得一些專業演技獎項的肯定。





利用各種道具讓怪老頭生氣就能獲得高分！





細膩人物動作設計　有如真人演出般精彩



《模擬鄰居》採用剖面圖的方式來呈現電視節目現場直播的鏡頭，遊戲的主角"伍迪"，在遊戲中將使出各種手段來整他的惡鄰居，而遊戲中投入了大量的美術畫工，讓每一個整人的動作和過程有如真人一般，緊緊扣住玩家的心，有如置身現場。在遊戲的過程中玩家雖然對怪老頭的動態一目了然，但是當玩家在設置陷阱時，怪鄰居卻突然走到你的附近時，還是會令人不自覺緊張起來，深怕他會從隔壁衝進來將伍迪逮個正著。在《模擬鄰居》中，為了在惡作劇的同時不被發覺，伍迪必須使出各種渾身解數以避免跟怪鄰居有同處一室或是面對面的機會，像是快步溜走、躡手躡腳慢步前進、躲進衣櫥甚至是趴在床底下；而各種的惡作劇動作，像是偷偷摸走一樣東西、拿剪刀剪東西、拿東西摻入飲料、將東西掉包等等，以上這些各式各樣的動作不僅一氣呵成，而且只需要使用滑鼠就能搞定，讓玩家在操控伍迪時更加融入現場的氣氛當中。



被逮到的話可是會被扁的很慘的喔！



生動逗趣音效　製造熱鬧緊湊氣氛





配合動作的音效讓人有如身歷其境！

《模擬鄰居》的配樂熱鬧活潑，會根據遊戲的進行將氣氛烘托地如同在欣賞一齣電影或電視影集：當伍迪冒著被抓包的危險等待陷阱設置完成時，旋律會顯得急促，讓人不由自主緊張起來；而當怪鄰居被伍迪的圈套整得七昏八素時，旋律又會轉為輕鬆詼諧；最後，當伍迪得到了觀眾的肯定通過了一關(集)時，旋律又會變得熱鬧與充滿過關的歡樂。因為遊戲的兩位主角不會有演對手戲的機會，所以他倆人自然不需要任何的台詞，包括對話。但是除此之外，遊戲當中的其他音效則非常恰如其分：像是伍迪設置好一項陷阱後得意的奸笑；被怪鄰居撞見時發抖的慘叫；怪老頭喝了伍迪摻了通便劑的啤酒後肚子"嘰哩咕嚕"的聲音，接著摸著屁股橫衝直撞的嚷嚷，進廁所卻發現馬桶竟然塞住時的訝異與隨後的咆哮；當伍迪被怪鄰居的懶狗發現但及時溜掉時，還會聽到隨後趕來的怪老頭誤以為懶狗謊報而斥喝牠不該隨便亂叫等等。





破壞物品的行為絕對會惹怒老頭！



親切好用介面　增加遊戲便利性



《模擬鄰居》中常會暗示甚至明示玩家可以思考的方向，像是不明白怪鄰居家中裝潢與所找到的東西的用途及用處為何，只需將滑鼠指標放在該擺設或物品圖示上，不久即會出現幽默且充滿提示性的說明。當劇情演到後面兩季，伍迪在怪鄰居家中可以設下陷阱的地方越來越多時，這時移動滑鼠在地下一層、地上三層的偌大宅院中找尋怪老頭的位置就會變得有點辛苦，這時創新的"思想泡泡"(thought bubble)就會貼心地告訴伍迪怪鄰居目前在哪裡、在做什麼以及下一步的動向，讓伍迪可以更輕易地掌握怪鄰居的行蹤，以免努力設置的圈套功虧一簣。當玩家因為思索過久而沒有指揮伍迪進行下一步計劃時，他也不會閒著發呆，會不時對著鏡頭微笑揮手、搖頭晃腦地擺出明星的架勢，如此有趣的設計會讓玩家在思考之餘也能發出會心的一笑。





海商王 Port Royale



預定推出日 2003 11月

＊研發製造所：Ascaron　＊販賣流通所：光譜資訊　＊遊戲類型：策略經營　＊科技需求：PⅡ-450、64MB



《海商王》是德國知名遊戲公司Ascaron繼《大航海家》(Patrician)及續作《大航海家2》(Patrician II)的成功之後，將原先備受好評的策略經營特色加以去蕪存菁，再結合即時海戰、冒險任務、角色扮演等遊戲元素所精心打造的策略經營遊戲。遊戲中將帶領玩家來到十六、十七世紀的加勒比海域與墨西哥灣，請大家快來體會一下海盜猖獗、矛盾與衝突存在海盜與貿易商之間的黃金時代吧！

精彩劇情逐步呈現 抽絲剝繭找尋真相

在《海商王》中，玩家一開始只是個平凡的助手，在逐步開展自己的事業時會逐漸發覺自己的身世：原來你的父親早年曾是深獲英格蘭國王器重的艦長，娶得當時西班牙總督美麗的女兒為妻，正準備結束自己航海事業時，受西班牙國王所託緝捕當時聲名狼藉的大海盜艾克史密斯，而你的父親也不負期望，順利達成使命，但也使得艾克史密斯對你一家人恨之入骨。十年前，艾克史密斯脫逃了，準備向你的父親復仇，當他闖入你家時，恰巧你跟著父親到港口巡視，他便綁架了您的母親與妹妹，他們從此下落不明。雖然你的父親十年來不顧一切想要找出她們，但始終一無所獲。而在你逐步收集資訊得知，你的母親早已殞命，妹妹則仍是下落不明…



遊戲中充滿歐式風格的精美建築。

融合角色扮演特色 策略經營玩法更有趣



經營貿易也是遊戲重點之一。

從上面的故事可以得知《海商王》的另一項特色：角色扮演的份量比起其他同類型的遊戲要來得重。在《海商王》中，在逐步尋找仇人及妹妹的過程中，必須隨時注意你的經驗值以及聲望值。經驗值可以讓你提昇等級。等級從一開始的助手，然後是學徒、普通水手、水手、海員、舵手、領航員，最後是艦長。當等級越高，能夠聘僱的艦長與所能擁有的船艦數量就會越多。同時，等級越高，你就能得到越艱鉅的任務，若能順利完成，所得的報酬當然也越迷人。等升級為艦長後，就有機會被國王提拔為總督—這可是《海商王》的最終目標之一喔！

適時提升聲望值 自由進出加勒比海

而聲望值則是會直接影響到在《海商王》中行動的方便與否。舉例來說，若你的聲望值越高，則在交易時所得的價格就越漂亮，所能僱用的水手也越多；反之若聲望過低，可能連城鎮外的港口都不讓你的船艦停泊，更不要提裝卸貨物了，甚至人也只能偷偷溜回城鎮。重要的是，聲望值必須到達某個標準，才能得到總督的親睞，進而得到他請託的任務。越是深入《海商王》，你將越會發現《海商王》巧妙融合策略經營、角色扮演兩類遊戲的特點。利用故事情節以及豐富的任務讓您會不由自主地融入十六、十七世紀的加勒比海世界中！



在海洋中探險令人心曠神怡。



提升自己的聲望也是很重要的。

豐富多樣化任務 正邪兩派目標皆能達成

在《海商王》中，除了經營與建造的層面之外，另一個很重要的特色就是有非常多豐富的任務穿插其中。人性與任務的抉擇間存在著互為因果的關係。也就是說，若你選擇只問利益不管是非的任務，在遊戲中你可能成為不可一世的海盜首領；若平時就非常注重聲譽，接的任務不僅深得民心，也同時得到總督的器重的話，相信下一代總督之位已經不遠了！遊戲中的任務大致上可分為兩類，一類來自城鎮裡的販夫走卒，你可以常到酒館中看看是不是有人需要幫助；另一類則是直接來自總督的請託，只要能力夠、聲望高，時機一到，你就是總督委以重任的不二人選。





努力出海完成任務，達成成為總督的目標吧！

促進市鎮發展也是你的工作之一！

海盜任務 先衡量自己的實力

若你選擇做一個雄霸一方的海盜，你可以多利用以下的任務多多累積自己的"資歷"。但想做壞事之前，記得要先掂掂自己有多少斤兩！以下我們就先來看看遊戲中一些為非作歹的任務吧！

販賣摻了水的酒

賣酒的利潤實在太誘人了！有個奸商想到了將水摻入酒中，再加上糖，就能夠將原先酒的量變雙倍。但風險是：你的計劃只要被當地海關發現，送去的酒跟糖就會被充公，同時聲望會下跌。

偷襲進塢維修的艦隊

有個傢伙在酒館時向你透露有支艦隊因戰事而即將進駐某個港口維修，慫恿你到時對他們來個攻其不備，這樣既簡單又無風險，還可賺取大筆酬勞。這個任務的報酬雖然非常誘人，但偷襲畢竟是件不夠光明正大的事情，可能的影響是，你會因此得罪該艦隊的所屬國家，甚至因此被該國家認定為海盜。還有，建議你不要隨便相信道聽塗說，還是先提昇自己的實力之後再偷襲，免得賠了夫人又折兵。



壯麗的海戰，令人感官十分震撼。



為官任務 往總督之路邁進

有心為官的人要注意囉！以下的任務都是直接來自總督的請託，若能順利完成任務，總督對你的好感會大大提昇，對往後成為總督大有裨益：但小心若不幸失敗了，聲望可會大為降低喔！



來往於各地的市鎮，達成你的目標。

搶救總督的女兒

有天進港時，突然傳來總督的女兒在某個城鎮因為不明原因病倒了，需要有人趕緊送藥給她。由於救人如救火，你必須先確定用來載運藥品的船艦速度夠快，如此才能在十萬火急中將藥送抵目的地。若是沒能將藥及時送到，不但聲望降低、報酬飛了、總督還會氣得對你惡言相向！

解決食物的短缺

總督通知你有個城鎮發生食物短缺的問題，要你秉持人飢己飢的精神運送所需物資到該地的負責人手中，讓他能去統籌分配。偷偷告訴您，那位負責人竟只收購總督交代的數量，完全不管當地黑市價格早已水漲船高。滿足當地同胞需求的同時又能滿足自己的荷包，聰明的你知道該如何做嗎？

聖戰 群魔攻城戰

預定推出日 已發行

＊研究製造所：Lizard Interactive　＊販賣流通所：台灣易吉網　＊遊戲類型：多人線上角色扮演　＊科技需求：PII-300、128MB



「聖戰」自推出「群魔攻城戰」以來，於八月份展開五場精彩刺激的血腥殺戮，七大伺服器及競技場都分別開戰，卻無人能挑戰成功，徒留遺憾！韓國官方有鑑於上回的經驗，決定更改「群魔攻城戰」的部份設定，好讓玩家能夠再度參與「群魔攻城戰」，徹底體會這場驚天動地的戰役能夠刺激到什麼程度！這可是你絕對難以想像的唷！如果你錯過了八月份的世紀攻城大戰，絕不能再錯過新版「群魔攻城戰」喔！

新版「群魔攻城戰」等你來挑戰奪冠

全新改版的「群魔攻城戰」到底與先前有何不同？有參與過八月份戰役的玩家都知道，「群魔攻城戰」真的是超高難度的挑戰，尤其對於習慣單打獨鬥的台灣玩家來說，更是難上加難。因為，「群魔攻城戰」中的怪物數量龐大、攻擊力驚人、防禦力高強，成群蜂擁而上，讓玩家趴的趴、逃的逃，轉瞬間便潰不成軍，自然無法挑戰成功。此外，魔法師人數太少，也是「群魔攻城戰」無法順利完成的原因之一，畢竟，少了魔法師強力的遠距離法術技能攻擊，戰力自然大為削減。更重要的是，在那當時，擁有成長道具的玩家少之又少，想要順利攻城可說是難如登天。



到處都是怪物，驚險刺激一把罩！

善用成長道具 完全提升自我戰力



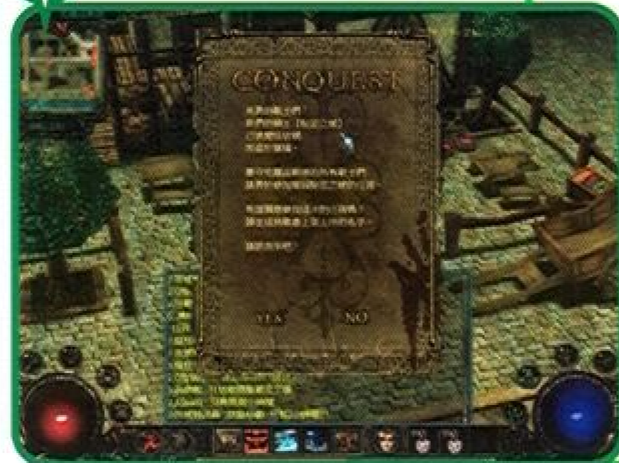
玩家其實是一盤散沙，大家各衝各的，分散了實力！

成長道具可說是「群魔攻城戰」不可或缺的因素之一。一把好的成長武器可以大幅提升主人的戰力能力，尤其是在附加了吸收HP或吸收MP的屬性之後，更是讓主人如虎添翼、銳不可擋！怎麼說呢？無論玩家負重力多大，能攜帶多少藥水，到最後總有彈盡援絕的時候，試想，若能擁有一把在攻擊怪物的同時就會自動吸收HP或MP的武器，豈不是太完美了？以魔法師為例，如果能擁有一把吸收MP的成長之杖，根本就無須攜帶魔法藥水（藍水）在身上，也就是說，擁有吸HP的成長武器就可以只帶藍水，擁有吸MP的成長武器就可以只帶紅水，這真是太美妙了，不是嗎？



狂掉「靈魂守護者」守護經驗值不怕趴

想要進行群魔攻城戰，就要找城內的任務NPC才行喔！



由於「群魔攻城戰」實在是太高難度的挑戰，一個不小心就看到四處有人仆街，經驗值狂掉，著實讓人心痛！畢竟，經驗值那麼難賺，仆街還會掉經驗值，怎麼想都不划算。現在，可就不一樣囉！只要參加「群魔攻城戰」就可以輕易地打到「靈魂守護者」，只要身上帶著「靈魂守護者」這樣寶物，趴了也不會掉經驗值哩！這是保障玩家經驗值的做法，所以，這一回，玩家可以呼朋引伴，勇敢地挑戰「群魔攻城戰」了！



這位超巨型的怪物翰克戰將也是新怪，很強很猛的！

增加掉藥水機率 不怕彈盡援絶

就算是負重力最大的野蠻人，也不能帶著「足夠」的藥水一路過關斬將攻入祕密之城裡，上一回的「群魔攻城戰」怪物不太容易掉出東西，這一回可就不一樣了，除了「靈魂守護者」之外，還會狂掉各式藥水喔！更會掉出「萬能藥水」，一次就將HP與MP補滿100%，相當好用的呢！所以，有了「靈魂守護者」，又有各式藥水當後盾，這一回合的「群魔攻城戰」希望能夠順利攻城，打倒德叛魔王！



在安全點的小城內，倉庫也有，道具商人！



怪物雖然外型沒什麼改變，但變得會施放技能了！

怪物防禦力調降 增加雙倍掉寶率

除了上述兩項改變之外，韓國也針對「群魔攻城戰」怪物的防禦力做了調整，整整比先前降低了10%。也就是說，怪物沒有以前那麼強悍了！不趁此時攻入祕密之城，更待何時？想打寶物嗎？參加「群魔攻城戰」就對了！這回的掉寶率整整提高為兩倍，金色道具也會掉呢！所以，想要獲得寶物的玩家，更是不能錯過「群魔攻城戰」！

最新改版內容 大預告

玩家攻城系統

除了以上所述的新版「群魔攻城戰」之外，韓國原廠目前正積極開發「玩家攻城系統（RVR）」，這個系統架構好之後，將會開放四座新城池讓玩家進行攻城戰，這與「群魔攻城戰」是截然不同的玩法！因為「群魔攻城戰」是與怪物對戰，「玩家攻城系統」則是玩家與玩家之間的戰爭，也可說是軍團與軍團的戰役！這是展現軍團實力與團結的大好時機，玩家千萬不能錯過這麼刺激的新功能喔！預估最快將於11月底，即可與台灣玩家見面。

成長道具變身功能即將開放

當成長道具（含成長之劍、成長之杖、成長之錘、成長之弓）順利地成長到30級時，可以透過合成的方式成為完整體，不過，成長道具變身的功能卻尚未開放，而今，人人期待的變身功能即將要開放了！想看看更有威力的成長道具嗎？想看看變身後的角色是什麼模樣嗎？還沒打到成長道具的玩家們可要加油了！已經在「養」成長道具的玩家也要開始暖身，準備讓成長道具與自己合體，進化成妖魔級的角色吧！



首領級怪物即將登場

「聖戰」將於整個十月陸續進行小型改版，其中以「首領級怪物」最受矚目。這些新登場的怪物各個都是身懷絕技的，將會出現在舊地圖內挑戰玩家的極限，所以，想見識新怪威力的玩家，可別讓這些首領級怪物囂張太久喔！



個人商店開張　睡覺都可以賺錢

在沒有個人化商店之前，玩家必須掛在線上不停地叫賣，還不見得能正好遇上有緣人進行交易。而今，個人商店開張後，將讓交易變得更方便了！只要設定好你想販賣的物品，訂出你想賣出的價格，就可以掛網擺攤睡覺去了！睡醒之後，可能就荷包滿滿，多麼愜意啊！當然，想買東西的玩家也可以在「聖戰」的世界裡四處逛街shopping喔！一定要記住一個原則，貨比三家不吃虧，多逛賣場多看幾家，才能買到俗擱大碗的好貨唷！



N-age 愛の超能力 N-age 2.0版



www.n-age.com.tw

預定推出日 2003 已上市

＊研發製造所：esofnet　＊販賣流通所：台灣易吉網　＊遊戲類型：多人線上角色扮演　＊科技需求：PⅡ-300、64MB



在所有線上遊戲中，類型獨樹一格的N-age，經過玩家的長久等待，終於在「愛の超能力」資料片中，推出了兩種全新的職業。無論是老手或新手都絕不能錯過這兩種職業——超能者（Chakra）與神行者（Prana）。超能者與神行者的基本服裝或許和以往無太大差異，可是在戰鬥服裝方面卻與過去迥然不同。現在小尼就帶大家來認識一下這兩種新職業吧！

全新兩大職業 故事背景



「超能者」誕生於中央市，原先在N-age的世界中，存在著一群擁有超自然神秘力量的人群，這些人在外觀上與一般人並沒有太大的不同，當中央委員會發現了這群人的神秘力量時，中央委員便會想藉由這些神秘的力量，來對抗炎魔軍團的襲擊，以確保中央市的安全。經過了數百年，就在中央委員會幾乎查清楚這神秘力量的來源時，炎魔卻已經佔領了中央市的圍牆外圍，在這兵臨城下的時候，中央市決定將研究的結果，試圖灌注在一般人的身上，讓他們擁有超自然神秘力量，這便是「超能者」的由來。

中央委員讓這些人離開中央市，前往一般大陸培育下一代，當這些「超能者」離開中央市的時候，卻被炎魔發現他們的蹤跡，於是便派遣了他的手下追殺這些「超能者」，「超能者」一邊抵抗一邊逃離炎魔軍團的追殺，千里迢迢來到了「狂風之城」，身心俱疲的他們遇上了「神行者」：「神行者」是一群擁有高度精神力量的人，他們的力量完全來自本身的鍛鍊，由於他們與世隔絕，且喜歡浪跡天涯，所以沒有人可以完全掌握他們的行蹤。當「超能者」在「狂風之城」遇上了喜歡流浪的「神行者」時，「神行者」發現「超能者」傷痕累累，便發揮他們的精神力量，幫「超能者」治療，並詢問著發生了什麼事情？當「神行者」了解整件事情的來龍去脈後，答應與「超能者」並肩作戰，於是乎，這兩種超越自然極限的人類，便來到了N-age大陸……



超能者的武器看起來實在是很好看！



超能者召來天外飛來的殞石，對敵人施以攻擊！

四大戰鬥系職業 征戰實力各擅勝場



新增了這兩大職業後，N-age可說是擁有四大戰鬥系職業，分別是武術家（Martial）、持械家（Brandish）、超能者（Chakra）與神行者（Prana），另外還有第五大職業商人，不過目前商人的特性還沒突顯出來，唯一能使用的武器就是武術家的拳套，著重的屬性為「智力」，所以攻擊與防禦能力都相當差。至於四大戰鬥系職業，所使用的武器則各有巧妙不同，非常容易區分其差別。

武術家在初期使用的是雙手拳套，缺點是無法佩戴手錶，必須等到中後期可以使用單手拳套時才能戴上手錶，但武術家以防禦見長，攻擊力較持械家差，然而，武術的反擊技能有時反而會讓持械家因自己的攻擊力過大而受傷，因此，孰強孰弱倒也沒個定論。始終是單手持械的持械家，在初期就能配戴手錶，大幅提升己身的戰鬥能力，所能使用的武器也包羅萬象，無論是木棍、高爾夫球桿、中國刀、風流劍，只要是等級足夠便可以抓在手上揮舞出強力攻擊，防禦力雖然較武術家來得弱，但強力的攻擊可以快速搏倒敵人，彌補了防禦差的弱點。一直以來，這兩種職業可說是取得了巧妙的平衡，直到超能者與神行者出現了……

以現代化場景為世界架構的N-age，在此方面真的無人能及！



武術家的武器華麗美觀，也不會輸給超能者或神行者喔！

兩大新興職業 全新戰法考驗玩家

超能者與神行者的出現，N-age也自此有了重大變革。他們所使用的武器與過去大不相同，就連戰鬥服也是，可說是個全新的開始。超能者有點類似魔法師的角色，使用魔杖類武器在遠距離便可攻擊敵人，由於防禦力較以前的武術家與持械家來得弱，故老手玩家在重練角色時，可能會覺得新職業相對上來說是比較高難度的喔！尤其是神行者這個角色，持著手槍對敵人進行遠距攻擊，帥氣是相當帥氣，但新手初期會練得比其它職業辛苦，因為新手任務所得到的獎勵品+3武器無法在等級4時直接使用，因此攻擊力會比較差，加上防禦弱，會比其他職業難練功呢！但玩家若是因此而放棄神行者這個角色的話，未來可是會相當後悔的喔！因為神行者真的是很帥，像極了未來世界的超級戰警！更重要的是，神行者還能對周圍的敵人進行360度的射擊攻擊呢！



超能者的技能都相當撼動人心！



看起來持槍的神行者將會成為最受歡迎的角色，實在太帥氣了！



腰間佩著一把帥槍的神行者新手，真是讚！



超能者使用廣域攻擊技能，相當震撼。

全新技能樹 讓職業技能系統更豐富

N-age2.0版「愛の超能力」除了推出全新兩大職業之外，在職業技能系統上也與過往大不相同了！技能樹的產生，讓技能系統變得更為豐富了！同時，學習技能的方式也與過去大為不同，以往，有了點數，在等級1時就能透過技能來強化攻擊力或防禦力，而今，卻得累積點數等待達成等級限制後才能加點，所以，初期的練功會比過去來得辛苦！玩家必須先學習基礎技能之後，才能再學進階技能與高階技能，因此，建議玩家在學技能之前，要先決定自己想學的是哪一個系列的技能，畢竟技能點數並不是無限的，一旦學錯了技能可是會相當後悔的喔！以下，就讓我們先來看看N-age的超能者與神行者的全新技能樹！

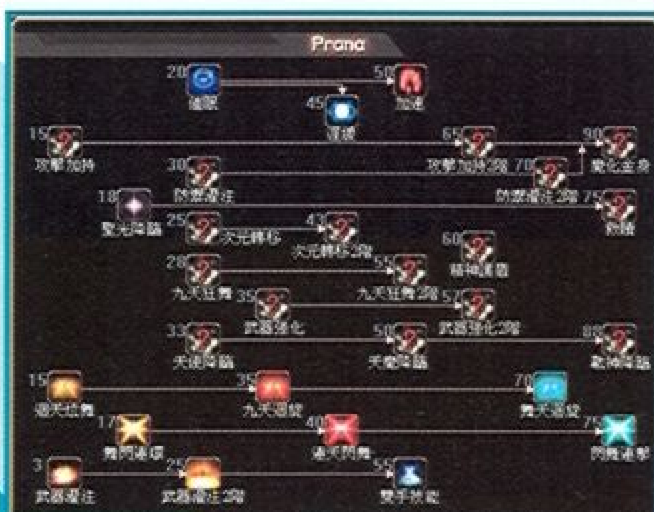
超能者 Chakra

透過技能樹，可以清楚看到超能者的所有技能，某些進階技能尚在開發階段，功用還是未知數。不過，光看初階技能，就已經夠讓人興奮的了！玩家必須先學滿初階技能（點數投滿10點），才能再學進階或高階技能喔！目前，原有的武術家和持械家似乎沒有技能樹，一切照舊。



神行者 Prana

神行者持槍攻擊敵人，同時還具有弱化敵人的技能，隊伍中若有神行者的加入，可以讓打怪變得更為輕鬆簡單呢！未來神行者將會是相當受歡迎的職業喔！雖然起始時的神行者新手會練功練得比其他職業來得辛苦了些！但只要熬過去，就一定能出頭天的啦！





聖獸迷宮



預定推出日 2003 10月

＊研究製造所：鈊象科技　＊販賣流通所：智冠科技　＊遊戲類型：線上角色扮演　＊科技需求：P-233、64MB



由於《聖獸迷宮》是為了發揮二轉玩家四種職業的特色所特別設計的，還未轉生的玩家可要多多努力修練封神，才能早日得窺其堂奧。在此為了服務所有玩家，小藍特地列出五種聖獸的詳細屬性及特技，以及陣形法術的精彩對戰場面哦！呵呵～聖獸衝啊～^^。

聖獸迷宮現場 直擊大變身

玩家可不要看了聖獸們變身前的可愛模樣就以為好欺侮，變身之後聖獸完成體的威猛，就算是高等的二轉玩家也要脫好幾層皮哦！不過聖獸對付起來雖然棘手，但是聖獸迷宮中怪物經驗值卻是一般的好幾倍，更不要說處處隱藏著特殊強化武器、高階技能書及新增的被動技能之技能書等珍稀物品了！



玩家組隊通過滿地未變身聖獸的迷宮

各式表情 全都露

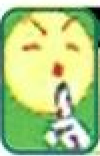


這次封神ONLINE十月份的《聖獸迷宮》資料片大更新中，除了新迷宮、新神仙、新技能及新武器之外，自然也少不了玩家互動一定要的表情符號啦！原有的十四個表情符號，這次一口氣再擴增了五十多個，玩家這下可有得耍把戲了～～生動的表情符號如果應用得宜，聊起天來是更加逗趣橫生，不過要是老在跟別的玩家講話的時候放烏鴉過頭點點點的表情符號的話，欸……那恐怕只會提昇玩家的「顧人怨」指數了。



玩家與聖獸戰鬥法術場面

聖獸變身前後及屬性特技表格

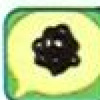

噓~~~
嘴呈O型，另一隻手做禁聲的動作


西式泡茶
懸空西式茶壺往西式茶杯到茶後，茶杯冒煙


日式抹茶
研磨茶葉後，往茶杯到入熱水，茶杯冒煙


腦袋燒掉
一堆水蒸氣由頭頂冒出

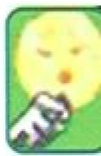

太陽眼鏡
像曬日光浴一般，帶著太陽眼鏡，紅臉、傻笑


煩悶
漫畫式表現


無所謂
兩睛、嘴巴都是一條線狀態

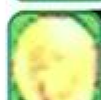

用餐
吃麵


禮物
中國式包袱，會打開然後冒煙


抽煙
一臉無所謂，一支手拿著香煙，吐煙圈


黑輪
一眼被打成黑青


無言
點點點……


燈泡
一閃一閃


愛心1
漂浮狀態的大紅心


愛心2
拍翅膀飛行狀態有翼紅心


精明
一手推一下方形眼鏡，眼鏡閃一下白光


一級棒
露出稱讚的笑容，單手由拳頭伸出大拇指


凸
露出奸詐的笑容，單手由拳頭伸出中指


冒青筋
井字45度傾斜


想歪
兩眼往上飄，張嘴流口水


錢丟了
一個元寶長翅膀，往左上飛走

新的表情符號除了以上的部份直接開放給玩家使用之外，其他就要靠玩家的努力，才能獲得使用這些表情符號的能力喲！簡單來說，就是……沒錯！——解任務、解任務啦！～～未來封神的持續更新中，將會有更多新的系統功能與更精彩的新任務結合在一起，玩家們組隊闖任務就不只可以一起體驗研究任務劇情，任務圓滿結束還可以打開自己和隊友身上的新功能喲！





名稱	類別	說明
愛心 3	近期推出	會飛的紅心，被飛來一箭射穿
愛心 4	近期推出	一個鐵鎚把紅心打扁
鬼臉 1	百戲藝人	吐舌頭，舌頭會抖動
鬼臉 2	百戲藝人	大小眼，左右眼輪流一大一小
鬼臉 3	百戲藝人	像靈魂出竅，白臉，嘴型呈 0 字型
鬼臉 4	百戲藝人	側臉，伸出舌頭往上舔
裝可愛 1	百戲藝人	兩手互抱，兩個大眼睛露出水汪汪的狀態
裝可愛 2	百戲藝人	貓鬍子、貓嘴巴、一隻手像招財貓一樣晃動
裝可愛 3	百戲藝人	一手遮住半個臉，手呈橫向剪刀狀
大笑	改運書	露出牙齒的笑容
大哭	改運書	兩眼流出像瀑布的眼淚
奸笑	近期推出	一手推一下單眼眼鏡，露出奸笑
見錢眼開	近期推出	眼睛呈 $_$ 狀態，由上往下出現 $ 符號晃動
不好意思	近期推出	兩眼往左上看，臉頰周圍微紅
原來如此	近期推出	一臉明白的樣子，一隻手打個響板
一見鍾情	近期推出	兩眼呈現愛心狀
禁言	近期推出	兩眼無辜狀，嘴巴被一打 X 的 OK 繃封住
烏雲	祈雨師	出現一朵烏雲，會亂動和打雷閃電下雨
烈焰紅唇	近期推出	一個臉畫一個嘴唇，嘴唇為誇張的親吻狀
熊貓狀	近期推出	熊貓臉
骰子 1	近期推出	6 面，1 點 ~6 點
骰子 2	近期推出	6 面，1 點 ~6 點
骰子 3	近期推出	6 面，1 點 ~6 點
骰子 4	近期推出	6 面，1 點 ~6 點
骰子 5	近期推出	6 面，1 點 ~6 點
骰子 6	近期推出	6 面，1 點 ~6 點
烏鴉	近期推出	一隻烏鴉由頭上飛過去，後面加點點點
拱手	近期推出	中式敬禮
流汗	近期推出	由上往下滴落的大水滴
掰掰	近期推出	一隻手會搖晃
拉炮	近期推出	拉炮動畫
煙火	近期推出	煙火動畫

百戲藝人讓你戲如人生

葛城、昆吾鎮、韋城和南巢鎮這四個玩家的出生地，出現了神秘的中國傳統雜技藝人，這些藝人不只手舞足蹈，還滿口胡言亂語，玩家不接近過去聊聊，又怎麼知道他們葫蘆裏賣什麼搞怪膏藥呢？

原來百戲藝人對於如何撥亂反正，拯救這個封神世界自有一套思維，只要玩家通過他的考驗，他就會慷慨傳授玩家破除人們相互誤解這個宿命的方法！從此玩家在同伴之間就可以左右逢源，不亦樂乎了～～

由於此任務是真正為封神新手所設計的，完全沒有等級限制，百戲藝人會一一指引玩家去該城鎮附近的定點找尋三種初級怪物，取回三種初級素材，如果玩家受傷，視等級和輕重傷，百戲藝人也會指引玩家如何以最好的方式補血。對完全沒接觸過封神的新玩家來說，剛好是熟悉環境的最佳途徑，建議新玩家一開始就在出生城鎮找找這位晃來晃去的百戲藝人吧！

而因為此任務的成敗相關「鬼臉」、「裝可愛」系列等七個表情符號的使用能力，所以即使是等級非常高，已經很久沒有欺侮兔子鴨子、當然也更久沒有被兔子鴨子欺侮的老玩家，只要想使用這些表情符號，少不得還是要去跟瘋言瘋語的百戲藝人結交一番，再跟兔子鴨子們敘敘舊了～～不過好消息是，老玩家不必千里迢迢地趕回原出生地，只要直接到最接近的四大城鎮之一找到百戲藝人就行了喔！


聖獸迷宮入口218.1259


百戲藝人泡泡對話

葛城

怪物	野鴨	小野兔	三碑鴨
素材	老藤絲	骸骨	老藤絲
方位	城東	四周	城西

昆吾鎮

怪物	野鴨	小野兔	三碑鴨
素材	老藤絲	骸骨	老藤絲
方位	城東	四周	城西

韋城

怪物	小蘑菇	藍毒蕈	大灰狐
素材	無名異	無根水	老藤絲
方位	城西	城西	四周

昆吾鎮

怪物	小野兔	仙兔	大灰狐
素材	無名異	無根水	老藤絲
方位	城西	城西	四周

神甲奇兵 Online

預定推出日 2003 12月

＊研究製造所：昱泉科技　＊販賣流通所：昱泉科技　＊遊戲類型：線上角色扮演　＊科技需求：P3-600、128MB



相信對《神甲奇兵》有興趣的玩家，對於遊戲中的機甲系統，應該已經不陌生了，在前幾個月小藍也介紹了有一些有關機甲報導，無論玩家是否對M2神甲奇兵的機甲系統了不了解，看過以前介紹的玩家可以看有什麼新的發展和變化，沒看過的更是一定要了解，現在就讓我們簡單回顧一下M2神甲奇兵的機甲系統。



國產鋼彈 總複習

在任何遊戲中，會有一些頭目級的敵人，這種頭目級的敵人通常都『粉』強，在《神甲奇兵》中，玩家角色可以駕駛著比一般角色還要來得巨大的機甲來與頭目級的敵人進行戰鬥，讓你在組隊之外，能夠多一種選擇，有效的運用機甲來排除阻擋在玩家前面各式各樣難纏的敵人。

構造回顧，機甲是由七個部分所組成，頭部、肩部武器、身體、手臂、下身、背包、武器，其中配件共有兩個，是彈藥、配件，駕駛機甲戰鬥時，玩家機甲的裝備好壞，就關係到戰鬥的勝敗，不一樣的機甲零件，不但可以讓你愛戰鬥時靈活運用，招式的表現上更是有很多種變化，武器部分如果裝備上鑽頭、光劍或是機槍，攻擊的表現方式也就不同，其他部位的裝備，也是如此。玩家可以在自由的更換機甲的裝備零件。機甲的各個部位都有專用的零件可以裝備，玩家可以透過戰鬥、購買、任務等多種方式，得到特殊的零件來裝備，打造自己專屬獨特的機甲造型。

神弓手疾弓機甲的英姿



飛彈肩砲發射的樣子，真是超猛的！

零件相關回顧，在了解機甲的構造與零件之後，再來介紹零件的耐久度，每一種零件都有固定的耐久度，就如同玩家角色HP一樣，玩家機甲在戰鬥中遭受敵人的攻擊時，各部位的零件也會受到不同程度的傷害，受損的零件耐久度會下降，只要該零件耐久度下降至零的時候，零件將會損壞，如果這個零件有附加特殊能力，其附加的能力就會消失，玩家在進行遊戲時候，如果遇到這樣的情形，除了可以回到維修場維修之外，也可以請技工能力的職業角色，幫忙維修喔，玩家再組隊作戰時，可要好好的的挑選戰友囉。

遊戲中，也可以自行打造零件，打造零件必須選擇與機甲製造的相關職業，也就是鑄師、兵械師或是機甲師這三個職業，這些職業所能夠製作機甲零件種類都不同，鑄師只能製作一些簡單的機甲裝備，而兵械師和機甲師則可以打造高階的機甲裝備。隨著等級越高，能夠打造的裝備也就越強，但是也需要有熟練的打造相關技能，否則還是無法有效的打造出優良的機甲配備。

這種自製零件除了可以自行安裝，也可以販賣給其他的玩家。越好的機甲零件，當然可以賣得越好的價錢囉。

機甲性能 大革命

機甲也有分等級的哦！

沒錯，M2開發小組，鑒於機甲的特色並沒有被發揮，是因為機甲與人型系統的關聯性太高，玩家常常不懂其關聯性，而對機甲產生不夠豐富的感覺。在這次的CB3功能中，將機甲也設定成有操作等級，而等級的提升，需要靠機甲操作熟練度的提升，也就是操作機甲的EXP。

機甲的等級共有100級，依照等級、職業的不同，可以裝備的機甲配件也不一樣。機甲裝備的限制方式，不再完全侷限於單一職業，而是使用類型分別，分為三大類別，戰士系、法師系及生產系。也就是說，只要類別相同，就可以裝備該零件，這樣的設定，可以讓玩家創作出更多變化的機甲樣式，也讓玩家的更能彈性調配機甲性能。



高等級的機甲雷射光束肩砲

機甲多了等級，讓M2整個遊戲的特色終於更明顯了，就是機甲終於成為主角了，不再需要依靠人的等級來升級，讓玩家可以在角色和機甲中，選一個來玩M2喔。

取得零件兼學習哦～

操作機甲所能使用的機甲技能，是附屬在機甲零件上面的，如果玩家想要學習機甲技能必須先裝備上該零件，機甲的可學習的技能表中，就會出現該技能，這時玩家可以直接使用。一但這個裝備卸除，或是耐久度成為 0 的時候，該技能就會消失，無法使用。



玩家要注意的是，機甲技能再截稿前，已知道有 300 多種，但是機甲一次只能裝備的只有五個主要部位，所以玩家必須慎選機甲零件，以及其附屬的技能。這樣再機甲的戰鬥搭配上才能顯著的發揮效果。

機甲技能表



組隊裝備嚇嚇叫





肩砲的輔助搭配

CB3 測試，還會開放肩砲的使用，所以玩家在操作機甲的時候，除了一般攻擊，使用機槍、技能外，還可以使用肩砲來搭配攻擊，肩砲的種類非常多種，但是可以分為幾個大類，砲擊類、投射類、光束類、還有音波武器類，各個種類也有職業分別和等級裝備限制，再團隊的激烈戰鬥中，玩家可以將肩砲當成一個很好的輔助武器，適時的幫助其他隊友。

裝備上肩砲後的法師，也可以遠距攻擊

一樣的道具物品就一樣嗎？錯～

所謂『精練』，就是將原有的物品強化的意思，也就是說，物品除了本身的能力外，會再額外加上更多的數值。這樣的做法就會產生一樣的物品，卻有不一樣的能力，玩家在武器防具的使用上會更加有變化和豐富性。但是這樣的物品能力提升，需要一些原料作代價，這個原料就是物品本身，以及屬性石，在各大城鎮找到可以幫你精練的 NPC 鐵匠，就可以製作了。

精練對於一個遊戲的深度有明確的增加效果，但是在複雜的操作過程上面，卻有點難度，可是這次 M2 國產遊戲，克服這一點，讓精練更為容易，沒有什麼特別的限制，只要有物品就可以精練，與其他韓國遊戲不同。除了精練一般物品，機甲的裝備也可以精練，這真是太酷了！小藍相信很快會出現在 M2 的遊戲中了囉！



糟了！被機甲怪物圍攻了



肩砲實在太 cool 了



彩虹冒險 龍之神殿

預定推出日 已發行

＊研究製造所：HanbitSoft / IO ENTERTAIMENT　＊遊戲類型：多人在線動作競賽　＊販賣流通所：猿人在線　＊科技需求：PⅡ-350、64MB



以特殊的動作類型，獨特的卡片組合系統，為玩家帶來全新線上遊戲體驗的「彩虹冒險」，在測試初期即吸引衆多玩家的目光，在充滿RPG角色扮演氾濫的線上遊戲中，提供另一個online game的新天地！遊戲在10月初進行大幅新增内容改版－－「龍之神殿」，相信一定可以為玩家們帶來更多的遊戲樂趣。以下我們就先來看看最新的改版内容吧！

新增 金卡、銀卡 組合對戰變化更多端

玩家所期待的新卡片終於現身了，除了原來當作道具裝備魔法的黑卡與可以當作合成材料的白卡之外，現在又新增了數種不同功能的卡片，這些全新的卡片分為金卡、銀卡兩大類。這兩類卡片各有不同功用，以下我們就先來看看關於金卡、銀卡的介紹吧！



水系金卡圖



火系金卡圖

金卡

與黑卡相同具有裝備性質的卡片，不過合成成功機率與發動率，都比黑卡要高出許多，威力更猛、魔法更嚇人。同樣分為防具、武器、魔法三類，而屬性也有水、火、土、風四種。再加上白卡的合成，將可能成為遊戲中最強力的卡片。金卡有使用期限的限制。

卡片發動率

基本發動率		安排100%附加的發動率		合成發動率
金卡－70％ 黑卡－30％	＋	當角色的屬性與卡片屬性相同+10％ 身上安裝三個相同屬性的卡片+10％ 身上安裝三張金卡+10％	＝	此卡片的合成發動率

銀卡

和金卡一樣是屬於本次改版全新登場的卡片種類。銀卡可分成三種類型，分別為升級角色類、增加欄位類及加強其他特殊機能類。銀卡有使用期限的限制，所以當玩家拿到時要特別注意一下喔！

角色升級卡片

可以選擇遊戲中的高級角色，二轉升級，外型更炫、能力更強。還能進入專屬高階房間，獲得經驗值、彩金、精靈白卡的機率增加。

增加欄位卡片

增加「我的卡片」欄位，從原本的12格欄位，再增加更多位置，原本有12格之外，再增加6或12個位置。

特殊機能卡片

1.地攤許可卡片：在交流模式裡面，可以使用擺地攤功能，讓你選擇的角色自動幫你叫賣。相信這是許多玩家夢寐以求的貼心設計！

2.天使之眼卡片：屬性元素精靈出現的時候，將會在雷達小地圖中標示出來，並且會響起特別的音樂，讓你可以搶先在其他人之前，取得精靈白卡。

3.復活卡片：在任務模式中，要是不小心掛點的話，原來只能變成鬼魂，當隊友奮戰的時候在一旁飄飄飄……裝備復活卡片，將可以擁有一次立即重生的機會。

新增 練習模式 初生玩家上手更容易

在「彩虹冒險：龍之神殿」中，新增加了訓練模式，訓練模式總計有S型彎道競速、森林木桶揮劍攻擊、不定向靶台射擊、骷髏弓箭手防禦射擊等模式，不但玩起來相當有趣，而且還可以讓玩家熟悉操作模式，並顯示自己的實力評分，充分掌握實戰技巧。以下我們就來看看訓練模式的流程介紹。

1. 點選“創造視窗”下面的“創造房間”按鈕



2. 在載入畫面之後，便會進入該訓練任務之中



3. 在新手練習模式之中，無法選擇不同角色，請點選畫面上方金色箭頭所指的“遊戲開始”人物圖像，或按鍵盤上的“F12”

4. 第一個訓練是“移動”，以鍵盤上“A”鍵進行跑步，配合方向鍵，讓角色可以在場景中，進行靈活的移動





5. 第一項訓練完成之後，系統將會依據你的表現給予統計與評分



6. 第二個訓練是“近距離攻擊”，以鍵盤上“S”鍵進行近距離攻擊，配合方向鍵，讓角色可以在場景中，進行靈活的攻擊動作



7. 第三個訓練是“遠距離攻擊”，以鍵盤上“D”鍵進行遠距離攻擊，配合方向鍵，讓角色可以在場景中，成功擊倒遠處的敵人



8. 第四個訓練是“防禦”，以鍵盤上“空白鍵”鍵進行防禦，抓準時間差才能成功抵擋住敵人的攻擊

9. 第五個訓練是“反擊”，以鍵盤上“空白鍵”鍵進行防禦之後，抓準時間差以鍵盤上“D”鍵進行遠距離攻擊，有效反擊敵人

10. 完成所有訓練之後，就等於是你已經熟悉遊戲的基本操作了，將可以在頻道中選取其他遊戲模式



新增 多種怪物 打怪更具挑戰性

在龍之神殿中，除了原本難纏的石像鬼、石魔巨像，還是一樣棘手之外，還增加了如哥不林、哥不林巫師、半獸人、半獸人巫妖、樹精、凶鷹……等等的新怪物。此外，像是骷髏家族也增加了許多新成員，如強力骷髏弓箭手、骷髏武士、骷髏騎士領主等，這些新增的怪物威力上都比之前的更為強大，而且凶猛異常，簡直就像是打不死的螞蟻一樣，一波波的湧來，讓玩家們疲於奔命。喜歡刺激挑戰的玩家，千萬要小心了喔！





新增 多種地圖 考驗玩家戰技

在新改版的內容中，除了原本有的地圖之外，還另外新增了更多而且面積更大的地圖，像是哥不林森林、地下城、龍之神殿、競技場等等的新地圖，不但是面積更大，而且地圖的地形也更為變化多端，讓玩家在利用上可變的相當靈活。另外在許多新地圖上也增加了許多特殊的設計，像是用魔法射擊會引發閃電圍籬的競技場、動不動就噴火傷人的十字神殿，玩家們將感受到更加緊張刺激的艱辛考驗！

決戰伊卡路斯 1.90版

預定推出日 2003 10月

＊研究製造所：Wizgate/KRG soft　＊遊戲類型：多人線上角色扮演　＊販賣流通所：聖典科技　＊科技需求：P-400、64MB



堪稱3D線上遊戲先驅的《決戰伊卡路斯》繼「要塞奇謀」及「武神降臨」改版後，10月份再一次進行大規模的改版行動，除了新裝備及新任務之外，另外還開放了包括廣播系統、個人商店等新功能，相信玩家們一定會感到更加的方便許多。

新廣播系統 讓你的愛傳達全世界

一直以來都只是在一旁默默注視的愛情~！雖然都陪伴在身旁，但想要傳達特別的愛給深愛的她！「愛你在心口難開」，你有過羞於將心中話告訴對方的情形嗎？你也有過讓愛人知道你的心意卻不知如何開口的時候嗎？現在在決戰伊卡路斯的新改版功能中，加入了最方便好用的傳達系統，只要你使用『愛的巧克力』就可以將你想告訴阿那答的話讓全伺服器的人知道，趕快大方表達你的愛意給全部的人見證吧！



▲使用愛的巧克力，就可以讓全伺服器的人見證你的愛情！

開立個人商店 脫離路邊攤的生活

一轉到沙那德銀行，酷~！！發現這裡許多人，頭上頂著個稱號，傻了….原來他們擺地攤，吆喝聲音四起~“俺們這裡全都是精品、咱家這裡價格最公道、本店信譽佳貨色美、新店開張大優惠……”，玩家們是否羞於沿街叫賣的生活了呢？害怕討價還價的尷尬場面嗎？在全新改版的遊戲中將帶給玩家全新的生意理念，給玩家更多交易的選擇，一個簡簡單單的指令(/商店　店名)，就可以在遊戲中開立屬於你的個人商店幻，大方販賣你的珍貴物品。



▲檢查一下商店的販賣情形吧！

當玩家開立商店的時候，可以聊天及不受到攻擊，但是此時不能使用及交換物品。使用 <</觀看商店>> 這個指令就可以查看商店目前的狀態，查看成交的物品以及等待出售中的物品。如果商店物品銷售完畢則可以打<</關閉商店>>離開或是在開立一家新的商店。



▲終於可以優雅的開店賣東西了！



神秘的魔法任務 讓你習得最高級魔法

在新改版中，當然也開放了許多的新任務，其中最受矚目的就是可以讓包括格鬥、劍士、槍手及法師等職業有屬於自己的80級魔法的魔法任務了！話說魔法研究所研究數年的機器身體附件遭小偷竊取了，因為實驗未完成所以可能會有極大的危險性，犯人就是一直以來身為研究界問題兒的毛里斯！！沙那德魔法研究所的卡羅克，等待著能夠解決此次事件的勇士們。任務首先完成露娜的委託，取得鋼鐵軍人-S的附件才可以換得毛里斯的行蹤；接下來就去尋找地下秘密研究室，並從毛里斯的手中拿回失竊的機械身體附件，提升自身的魔法能力，當玩家尋獲屬於自己職業的魔法能量石後，就可以獲得新的魔法了。



▲先去尋找露娜，開啓此魔法任務。



▲毛里斯手中的機械身體附件一定要搶回來的。





個性化裝備登場 打造獨一無二造型

撞衫了~ >"< 真糗~，在最新的改版中，玩家們將可以永遠避免這樣的尷尬了！現在玩家將可以量身訂做專屬的個性化裝備，成為獨一無二的酷炫戰士。除了之前的一般白裝、藍色魔法裝備裝備及金色特殊裝備外，改版後玩家有另一項選擇，可以將之前不值錢的白色裝備，改造成特殊的粉紅聖裝，最多可以增加3個屬性，可以由加入的材料(棱石)來提高特定屬性的機率的，但是請玩家注意喔，這還是有隨機的機率的，但是可以大大提高玩家的挑戰心態，將沒人要的破銅爛鐵搖身一變成為人人羨慕的夢幻裝備。玩家只要將要改造的物品交給葛萊森(2396，488冶煉場)就可以了，第一階段及第二階段改造失敗的話，只有材料會消失，想要改造的物品還是會存在的，玩家可以安心的將物品改造；但是如果想要擁有令人稱羨的裝備，是要付出一些些代價的，第三階段的改造如果失敗的話，物品及材料就會和你說掰掰囉，愛冒險的玩家，你不妨試試看！！


▲備齊原料，把裝備改成粉紅聖裝。

改造物品的材料

武器

第一階段：一般武器1+粉鈷棱1+達克流1+棱石1(增加特定屬性的機率)

第二階段：第一階段改造武器1+藍鈷棱1+達克流1+棱石1(增加特定屬性的機率)

第三階段：第二階段改造或魔法武器1+普羅克羅1+達克流1+D_棱石1

防具

第一階段：一般防具1+粉鈷棱1+克利尼1+棱石1(增加特定屬性的機率

第二階段：第一階段改造防具1+藍鈷棱1+克利尼1+棱石1(增加特定屬性的機率)

第三階段：第二階段改造或魔法防具1+普羅克羅1+克利尼1+W_棱石1



裝備升級自己來 擺脫卡里諾的夢魘

在決戰中人緣最差的角色，莫過於沙那德武器店的卡里諾，他不僅會將玩家辛苦打到的裝備化為烏有，他還是個道地的奸商，升級裝備的費用高得令人卻步，可是他卻是唯一可以升級武器的地方，玩家早就想對他採取報復，送他一桶汽油和一枝番仔火了。這次新改版之後，卡里諾將不再是玩家的夢魘，玩家可以使用打怪得到的靈石、晶石、超級靈石和超級晶石來升級裝備，即使升級失敗也不會將玩家辛苦或是高價得來的裝備沒收，只會將先前的裝備退等級，大大減低玩家改裝的心理壓力，而且喔~還不用支付任何費用。但是請玩家注意喔，這些改裝的材料可不好得到喔，可要好好努力了！以下我們就介紹一下這幾種難得的寶石。


▲自行升級物品實在是太好用了！

靈石(威庇利斯)

升級武器時，升級成功時會增加一個等級；失敗時則會減少一個等級；但是不曾升級的物品升級失敗時，該物品則會消失。



晶石(阿魔利斯)

升級防具時，升級成功時會增加一個等級；失敗時則會減少一個等級；但是不曾升級的物品升級失敗時，該物品則會消失。



超級靈石(超級威庇利斯)

升級武器時，升級成功時會增加1-3個等級；失敗時則會減少0-1個等級；但是不曾升級的物品升級失敗時，該物品則會消失。



超級晶石(超級阿魔利斯)

升級防具時，升級成功時會增加1-3個等級；失敗時則會減少0-1個等級；但是不曾升級的物品升級失敗時，該物品則會消失。



生存ONLINE



預定推出日2003 11月

＊研究製造所：HANEOL SOFT　＊販賣流通所：瑪亞線上　＊遊戲類型：網路動作射擊　＊科技需求：PIII-733、128MB



類似以生存遊戲的方式來進行的《生存ONLINE》，各種現代的裝備、武器都將在遊戲中出現，想必會引起許多軍事迷的喜愛。在這邊也稍稍感受到一股熱血沸騰的衝動，提起你的槍，和我一起上戰場吧！



《生存Online》是以第三次世界大戰為背景，為了搶奪世界上的資源所有權，世界各國紛紛成立各自的陣營聯盟，展開一場能源爭奪戰。由於是以現代軍事戰爭為背景，因此各種現代的戰爭武器都相當考究，將近300多個實際軍事裝備將會出現在遊戲中讓玩家使用。此外，各種裝甲車、坦克及直升機等大型戰爭軍械也會紛紛登場，讓玩家體驗戰場殺敵的刺激快感。

戰鬥系統

當玩家進入PK區域時，即可進行自由且刺激的戰鬥。目前的線上遊戲PK系統常有的問題在於，當玩家要打怪的情況下被其他玩家進行PK。這類的問題是出於遊戲的基本設定，舉例來說，在一般線上遊戲上，參加攻城戰的玩家應該不會對其他玩家殺死而提出異議，這是因為以PK為前提，並以自發性的選擇而參加戰鬥，因此完全接受PK所會產生的結果。《生存Online》是所有玩家以自發性的意願來參加玩家間戰鬥的對戰遊戲，玩家透過與自己所屬聯盟處於敵對狀態的玩家或NPC，進行戰鬥而成長。





軍階系統

在藉著與敵對聯盟間的戰鬥，以及角色的魅力指數，角色本身的軍階會漸漸提升。為了使自己的軍階進階，玩家需參加許多的戰鬥並獲得勝利，或射殺軍階比自己高的敵人，藉由這些方法來提升角色的階級。根據軍階的高低，會使得對於軍團創設、戰場上的命令等狀況下會造成很大的影響，角色可以是一個小士兵或者是以指揮官的身分進行遊戲。

伺服器共有系統

ANCA、FRON及KOEN聯盟會在戰場發動有別與以往小規模戰鬥的大型戰爭，並透過佔領敵方營地的佔領系統，得到不同於軍團戰的滿足感與樂趣。玩家可親自使用各種存在於現實世界的武器，並活用大規模的全面戰、同盟、游擊戰等戰術，展現許多多樣的戰術，親身經驗「前進與戰鬥」、「勝利與戰敗」的經驗。



軍團系統

有別於一般幻想或武俠類的工會系統，《生存Online》內的軍團能集中玩家間強而有利的社群勢力，並發揮出極大的組織與向心力，透過軍團的成立，玩家可以發揮各種多樣的結構與活動。與軍階相結合，整備完整的軍團會在許多以組織力與多種戰術為基礎的戰鬥中，發揮著極大的效力。軍團團長(Clan Master)可在戰鬥中向司令部要求提供支援射擊，藉此可作多方面及多樣的戰術運作。

爭戰不休的三大陣營



FRON

由歐洲各國所組成的「FRON」，是最早成立的陣營聯盟，為了恢復過去帝國主義殖民時代的榮光，以搶佔資源與經濟榨取為目的，對鄰近的亞洲與非洲進行侵略。堅強的經濟力以及物資上的優異，可說是FRON陣營聯盟的基礎。



KOEN

在FRON的侵略下，喪失了不少領土自主權的亞洲、非洲各國，在一片打倒帝國強權的呼聲中，組成了反抗FRON的「KOEN」陣營聯盟，企圖脫離FRON的掌控，回復獨立自主權。KOEN陣營聯盟以其人口上的優異，全面致力於軍事武力的發展。





ANCA

一向以領導者自居的美國，在美洲大陸的勢力發展與部分成為FRON陣營的中南美國家起了衝突，為了維護其龍頭老大的地位，美國聯合了加拿大及其他尚未加入陣營的中南美國家，組成了「ANCA」陣營聯盟。強大的技術力可說是ANCA陣營聯盟的最大武器。

雲舞 UNMU

預定推出日 未定

＊研究製造所：SR KOREA　＊販賣流通所：瑪亞線上　＊遊戲類型：網路角色扮演　＊科技需求：PIII-700、256MB

遊戲整體上是以刀法、劍法、弓術、槍術及拳法這 5 種技能的修煉，再加上與內功心法的結合馳騁在類似於中世紀的大陸上，是款 3D 介面的網路遊戲。滑鼠的操作方便快捷，滑鼠的滾輪為放大縮小(小鍵盤的 +-)。人物分為 3 個種族　，出生在 3 個不同的村落裏，北方勇族是主修槍技能的種族，另外兩個分別為主修刀技能的南方武族及主修劍技能的中原族，人物一經選定即已經限制了未來的成長路線、個人特長以及升級時所加的點數，目前已開的遊戲功能為戰鬥(打怪)、玩家比試(PK)、交易等功能。



比起衆多遊戲的PK系統來說，《雲舞》的PK就只是單純的切磋比武，就算是輸了也沒什麼大不了，並不會有損失任何東西，只要在原地打坐恢復體力再繼續找下個人比試比試，多麼和平的世界啊！

戰鬥的進行



人物的攻擊力是將自身的攻擊力、裝備的攻擊力、人物對武器的熟練度，以及人物所使用的技能和技能的熟練度，混合為一體而表現出來的。其中人物自身的攻擊值只能透過升級來提升，不同的人物提升的點數也不相同，武器可以透過商人NPC 購買，或是在戰鬥中也能獲得不同的裝備做為戰利品，但僅有為數不多的裝備比商店架上提供的裝備好，而且有附加的屬性值。

武器的熟練度分為刀法、劍法、弓術、槍術及拳法法這 5 種，人物裝備不同類型的武器在野外打怪時，便可以提升對應武器的熟練度。另外還有特殊技能，使用不同的特殊技能時，人物的攻擊動作也會有所區別，不同的特殊技能有不同的攻擊加成，特殊技能的使用是受人物的等級及各項基本屬性限制，當人物達到一定的數值後才可以進一步學習並使用高等級的特殊技能。

在人物缺血或者缺 SP 、體力耗盡時，可以按下 R 鍵原地坐下休息回復。怪物對人物的攻擊傷害值取決於人物的防禦力多寡(目前尚無屬性相剋)，特定的幾種怪物對人物的攻擊有時會隨機產生異常效果，如中毒等等。



純切磋的比試功能

遊戲的 PK 系統並沒有採用強制 PK 的方式，玩家點選其他玩家便可以向對方下挑戰書，在對方同意的情況下與對手進行比試，過程中可以服用任何輔助性能的藥物。遊戲的 PK 系統必須在雙方允許的情況下進行，但是卻無法讓玩家單方面結束 PK ，一方面停止不再進行 PK ，而另一方面不會被強制停止PK 指令的進行，而會追著已經停手的玩家繼續進行，直到其中之一玩家 HP 歸零或者其同樣停止執行PK 操作。



分門別類的道具欄





人物的物品欄中存放著 3 個盒子，分別為紫色盒子(商店用)、褐色盒子(收藏用)及黃色盒子(背包)，讓玩家在整理自己的道具時可以很清楚地分類各種道具。玩家將需要出售的物品放入紫色盒子內，可以自行定價出售，其他玩家在點選此人時，便可以打開此玩家的紫色盒子，可以自由購買其中的物品。而褐色盒子則是玩家將一些需要的物品整理在此盒子中，黃色盒子是玩家在地圖行走或打怪過程中，所揀起的地上物品均陳列在此盒內。

中國貳 聯合國之章

預定推出日 2003 10月

＊研究製造所：貳碼網路科技　＊販賣流通所：台灣網竣科技　＊遊戲類型：即時戰略　＊科技需求：PII－300、128MB RAM



貳碼網路科技在《中國貳－永恆帝國》受廣大玩家肯定之後，終於推出了超越一般規模的遊戲資料片《中國貳－聯合國之章》！在《聯合國之章》裡呈現給廣大玩家的，除了在一般資料片中常見的新增地圖、新增部隊單位與新增民族之外，我們也對程式內容以及遊戲架構作了大幅度的更新，更重新整理了介面的安排，讓玩家完起來更順手。此外遊戲中更加入了功能強大的遊戲編輯器，能讓玩家在享受我們精心模擬的人類歷史演變之餘，還能親身加入設計歷史的行列！

所有數值 任意編輯



《聯合國之章》裡提供的中國貳遊戲編輯器，除了極少部分為了維持程式結構的穩定而無法更改的設定之外，所有構成中國貳遊戲的任何元素，包括中國貳遊戲進行的主軸「科技樹」、遊戲進行的場地「遊戲地圖」、遊戲進行的主角「部隊單位」與「建築」、「特產品」等等各項基本參數，只要您想得到的數值，都可以在編輯器中加以更改與創造！如果您總是對於一般策略模擬遊戲的設定數值不甚滿意，《聯合國之章》絕對能讓您盡情發揮創意！

可將照片 編入遊戲

您玩過可以使用自己照片的策略模擬遊戲沒有？《聯合國之章》在元首編輯器裡提供了２２個存檔空間，讓玩家們可以轉入自己喜愛的照片，而真正的將自己加入遊戲之中！當然也可以將您的朋友照片一起放到遊戲中，享受與朋友一起逐鹿天下的樂趣。玩家只要依照說明書中的詳細說明，就可以輕鬆完成這樣的夢想，並以此創造新的、屬於您的元首與國家！除此之外，如果是有養小寵物的玩家，也可以將寵物的照片放上來，與您一起同樂喔。





元首編輯器可編輯出自己照片的元首

自製地圖 可以交流

您玩過可以讓您自己創造新歷史劇本的策略模擬遊戲嗎？一般遊戲的地圖編輯器可以讓您繪製平原、河流、海洋、山脈與森林等等，但是這些都不夠看！《聯合國之章》還能讓您在地圖上編輯國家、放置城市、規劃國界、舖設道路，甚至為所有國家灑下千軍萬馬！您可以為設計的國家設定國庫金額、編輯該國家的科技研發狀況，還能設定該國的國際關係！放置的城市可以設定規模與人口、編輯該城市的城內景觀以及該城市的各種狀態！如此詳細的設計，再配合上全體科技樹的合理編輯，您就可以輕鬆創造只屬於某一個時期的歷史劇本地圖！玩不到春秋戰國、玩不到宋金戰役的策略模擬遊戲嗎？沒關係，自己做一個！　此外，您精心製作的地圖只有自己享受不夠過癮，玩家之間還可以互相交流彼此製作的地圖，貳碼網路科技也開放自己的ｆｔｐ服務器，提供給玩家們一個交流自製地圖的網路空間。因此買一套《聯合國之章》等於是買下數百套高自由度的歷史模擬遊戲！

可在遊戲中 直接進行編輯

您玩過可以在遊戲中直接進行編輯的遊戲嗎？不要懷疑，《聯合國之章》為您辦到了！玩家可以在《聯合國之章》進行遊戲的同時開啓編輯器，並且能讓你在修改編輯器中的設定之後，再回到遊戲中使用新的設定繼續進行遊戲！這代表您再也不用到處去求人找秘技或動程式改遊戲了，如果打不過電腦，您可以放心的進到編輯器裡修正對你有利的設定。當然此項設定最大的功用並不是教玩家們作弊，而是讓玩家們在遊戲中可以隨時進入編輯器中，查詢各項遊戲元素的基本數值，所以能同時提供老手玩家與新手玩家即時取得資訊的需求。



進階的轉職系統



長久以來，玩家對於《奇蹟》本身僅僅只有三種職業而感覺到過於單調，因此在 0.95 版更新版本中加入了轉職系統，讓玩家們可以藉由轉職系統與任務執行，使自己所操縱的角色職業有所轉變。

當玩家的角色等級達到 150 級以上的時候，玩家就可以透過轉職系統來提升角色的能力，不過由於魔劍士本身的角色身分特殊，所以在此次轉職系統中，並沒有將魔劍士納入，也就是說魔劍士是不能轉職的。玩家須先去到達維亞斯冰原中尋找女祭司－塞維娜(Sevina)，這時候塞維娜會要求你先去完成二項任務後才能完成轉職。



趕快去尋找轉職任務的物品吧！

角色 150 級以上
↓
找女祭司接受第一項任務
↓
尋找導引之書，將導引之書連同 100 萬 MU 幣交給女祭司
↓
完成任務取得 10 點能力值
↓
接受第二項找尋專屬道具任務
↓
將專屬道具連同 200 萬 MU 幣交給女祭司
↓
完成任務取得 10 點能力值
↓
轉職完成



大家翹首盼望的 0.95 版轉職系統再 10 月中旬與各位見面了，原本已經敲定的 0.95 版奇蹟轉職系統，因為在經過多方測試之後，官方再度對於部份數值的計算重新進行修訂，為的就是讓整個轉職系統變得更完整，讓每一位玩家都能夠在公平的狀態下完成轉職。這次的版本更新後，新的轉職系統、新的任務以及新的裝備，都會跟著一起開放，接下來就讓我們快來看看《奇蹟》的轉職系統有多精采！





原始角色	轉職任務所需物品	轉職後角色職業
黑騎士	試煉之斧	聖騎士
黑魔法師	魔導精石	魔導士
妖精	妖精之淚	聖妖精

艱難的任務執行



轉職的任務與惡魔廣場的任務有所不同，玩家必須先接受女祭師的委託後才有可能得到任務物品，第二項任務所需要的各角色專屬任務物品必須要完成第一項任務之後，再接到女祭師的第二項任務才有可能取得。玩家要注意的是，所有的任務物品都必須獨自進行探險才能得到，倘若是以組隊打怪的情況進行探險是無法得到轉職任務的物品。



神弦之弓的威力令人望而生畏

轉職任務物品名稱	可能掉落之怪物
引導之書	地牢：毒牛怪、暗黑騎士、戈登 失落之塔：幽魂、劇毒幽魂、詛咒法師、死靈蠻牛、惡魔 水世界：斐帕勒、帕積里
試煉之斧(黑騎士)	失落之塔：死神騎士、死神戈登、巴洛克
魔導晶石(黑魔法師)	水世界：銀色帕積里、巫師王、希特拉
妖精之淚(妖精)	死亡沙漠：異形殺手、血狼

為了能讓轉職公平化，同時單一角色只能得到一個任務物品，假使在物品欄中已經有了任務物品的話，即使發現了任務物品也無法拿起該物品。更重要的是，為了避免某些玩家不勞而獲，任務物品不能放在倉庫、也不能進行交易，在這次進階修正下，還增加了假如將任務物品丟在地上，一分鐘內其他角色無法檢起，等到過了一分鐘後任務物品會自動消失。

真．情色麻將



預定推出日2003 11月

＊研發製造所：A-Wei工作室　＊販賣流通所：京群超媒體　＊遊戲類型：益智博奕類　＊科技需求：P-233、64MB



現在的麻將遊戲真是類型繁多，真可說是要什麼有什麼！這一款真情色麻將，主要就是以真人演出並且劇情精彩為號召，裡面可說是美女如雲，看的小尼我眼花撩亂。不過小尼可要提醒大家注意，這款麻將遊戲是比較適合成人的，未成年的國民可不適合玩喔！

生動表情惹人憐愛 超強AI百戰百勝

在「真情色麻將」遊戲中，總共收納十位女主角來與玩家們對戰，可說是陣容龐大、風情萬種，可以陪玩家日日方城之戰到天明。而遊戲中逼真的設計，更是可讓玩家在遊戲中猶如置身真正牌桌一般的刺激。遊戲中玩家可以自行設定資本額度，並且可以依照喜好選擇牌型，甚至展現麻將超能力，主宰虛擬世界。遊戲中的設計，主要是以關卡式的挑戰為主，飾演麻將高手的玩家，為了營救心愛的女友，必須一關一關的挑戰，經過重重考驗才能有情人終成眷屬！



全新感官影音享受 合法授權原版呈現



「真情色麻將」是國內首度打破傳統麻將遊戲規則的創新之作。在遊戲的闖關過程中，各關美眉除親切與玩家互動之外，每當闖關成功之後，玩家更能獲得該關關主的特別獎賞喔！至於是什麼樣的獎品，那就要等玩家親身來體驗了！

此外為了支持正版遊戲推行運動，「真情色麻將」買遊戲即附贈遊戲美眉限量精裝寫真集乙本。雖然遊戲為18限制級，但裡面影片內容皆通過新聞局送審給予字號，寫真書也通過圖書評議委員會送審，除了安心遊戲之外，更給予玩家健康正面教育意義，讓18歲以上之玩家，能夠真正擁有屬於年齡級制之遊戲，滿足最大慾望。

角色劇情簡單介紹

主角阿真 精通麻將，在賭界頗有名氣。

助手小敏 超猛，因和阿真工作而日久生情。

女主角琳兒 因為欠下大批賭債而失蹤，阿真的女人。

109妹 （麻將館）因女主角常常去打牌，成為第一個採訪的對象，由109妹的口中得知與麻將館無關。此時剛好一夜情的馬子安妮打電話告知下落。

安妮 （約在汽車旅館）由安妮口中得知看到女主角曾與美玲在一起玩。

美玲 （搖頭舞廳）找到美玲後，一問之後，原來女主角已經很少跟他聯絡了，只能詢問正與女主角同居的朋友（玫瑰）。

玫瑰 （大富豪酒店）找到女主角同居友人，一問之下原來女主角因欠債的關係而被賭場帶走了。



琪琪 （賭場麻將台柱）阿真進入賭場後狂賭一番，不斷獲勝之後，被邀請進賭場的幕後～高利貸集團與老闆COCO對決。與老闆COCO對決之後，獲勝之後要求老闆交出女主角。老闆說出原因，因女主角欠下大筆賭債，已送到SM攝影棚去拍裸照。

娜娜 （SM攝影棚攝影師）經過麻將戰鬥後告訴阿真女主角的下落，因女主角不肯拍裸照而打成重傷，女主角目前被刑事局的人救走了。

嘉嘉 （刑事局女警）經過麻將戰鬥後確認了阿真的身份，說出女主角因為被打重傷而把她送到醫院治療。

琳兒 （最終回戰鬥）因為頭部有腦震盪，而不認得阿真，經過戰鬥後而恢復記憶，結束故事。

旺來麻將



預定推出日 已上市

＊研發製造所：億泰利多媒體　＊販賣流通所：億泰利多媒體　＊遊戲類型：線上撮合麻將遊戲　＊科技需求：P-166、64MB

新介面設計 畫面更明亮鮮豔



▲新美女代言，讓人眼睛為之一亮

配合新版本的上市，旺來麻將更新所有的新介面，一改過去中國傳統的大紅色，換成更輕鬆、明亮的藍灰色系，要讓玩家在長時間打牌下，減輕眼睛的疲勞跟負擔，越打越有精神！此外在新版本中，也將會有新的功能與玩法，是目前一般線上麻將遊戲所沒有的，因為屬於高度機密所以在這邊稍稍透漏一下，那就是會在遊戲中增加類似吃角子老虎的小遊戲，不過絕對不是一般看到的玩法，另一個則是累積獎金的玩法，至於詳細內容跟介紹，就要玩家等著下一期的介紹囉。



旺來麻將自7月上市以來屢獲好評，加上「麻幣」可以兌換獎品，在父親節時兌換了百齡牌的刮鬍刀、中秋節兌換了義美的月餅，讓許多玩家趨之若鶩。在新版上市的同時，特別邀請了遊戲界最「敢」也最「性感」的代言人要讓玩家耳目一新。相信大家一定會玩得更盡興的！我們就先來看看新版帶來了些什麼新東西吧！

新角色人物 增加玩家不同的選擇

新版本增加了8位新角色，其中包括這一次的代言人，至於代言人是誰要賣個關子，在旺來麻將的官方網站舉辦了一個猜謎活動，玩家可以根據提示猜猜看誰是旺來麻將的新代言人。



蔥仔

出生於台中，喜歡帶一群小弟收保護費、搶地盤。最常講的口頭禪「不爽～來砍我」，凶狠惡鬥的性格，開創了令人聞風喪膽的「蠋蓮花」堂口。拿手麻將絕活：恐嚇、青一色、屁胡



牛仔妹

美國長大的ABC華僑，趁著寒暑假回來台灣旅行。最大的興趣除了騎馬就是打麻將，牌技雖然爛運氣卻是非常的好，時常胡一些很難得胡的好牌。拿手麻將絕活：碰碰胡、三暗刻



旺來伯

出生於南投鄉下，以種田維生，喜愛帶著來旺去田裡工作。因為個性憨直，時常被來旺使喚，有時候連看到的街坊鄰居都會搞不清楚誰是主人誰是寵物。拿手麻將絕活：小三元牌、碰碰胡



宣宣

台灣出生的XX就跟許多的女孩子一樣，從小就有著明星夢。後來也是因為因緣際會，開始拍攝一些寫真。目前代言許多AV產品及發行個人寫真日記，也希望再未來的日子裡能夠朝向多元化的演藝發展，並且也希望大家能夠多多支持宣宣ㄛ。拿手麻將絕活：撒嬌、影響牌友打牌



企業小開

出生於台北，年紀輕輕就白手起家獨自創業。沒事喜愛開著跑車到處兜風，雖然給人有種玩世不恭的感覺，但是非常懂得投資理財，個人財富累積總達億萬…。拿手麻將絕活：大四喜、碰碰胡



上班女郎

精通四國語言，雙學位博士，把工作視為人生最大的樂趣。對於任何事情都以專精冷靜的態度來處理，嚴謹的個性中充滿成熟女強人的味道。拿手麻將絕活：記憶分析牌組



旗袍美女

旺來麻將的性感代表人物，不但擁有傲人的身材麻將牌技更是一流，曾經在旺來擂臺賽中勇奪寶冠，就連旺來賭神都甘拜下風。拿手麻將絕活：門清自摸、大三元





原著民

出生於布農族部落，驍勇好戰，族人們的心目中永遠的英雄。好戰的性格，強壯的體格留下不少的輝煌戰績，身旁總是會帶著一把巨型的獵刀，不過通常是拿來切水果用。拿手麻將絕活：三元牌、混一色

帝國爭霸 風雲再起

預定推出日 2003 12月

＊研究製造所：冠捷資訊　＊販賣流通所：京群超媒體　＊遊戲類型：即時戰略+模擬戰爭　＊科技需求：P2-133、32MB



小藍：陣形的設計是這款遊戲的主要特色，在遊戲中計有長蛇陣、鑿形陣、雙雁陣、鋒矢陣、方石陣等多種陣形，也沒有遺漏即時戰略遊戲必備的各項功能，包括熱鍵編隊設計哦～對了！蕾蕾、沙雷納妳們擺的這是什麼陣啊？！

蕾蕾：這是道人長短的………八卦陣^^!!

重現中國的帝國霸業

結合《世紀帝國》+《三國志》的遊戲模式，背景則是以中國歷代王朝爭霸為素材，將其設計成一連串的關卡。遊戲分為劇本模式和自設關卡兩大單元，劇本模式又分為一般劇本、短劇本和練習劇本。在一般劇本當中主要是以中國史上四位偉大的君主黃帝、秦始皇、朱元璋以及成吉思汗為主角，製作小組根據角色的生平事蹟，替每人各設計出三個關卡，讓玩家可以深刻體會。



攻城佔領地形

遊戲主要架構圖



而短劇本則是歷來史上著名的事件或戰役，包括少康中興、武王代紂、勾踐復國、楚漢相爭、赤壁之戰、肥水之戰、安史之亂、澶淵之戰、南宋偏安、朱元璋起義等，大家耳熟能詳的歷史事件，此單元的特色便是將這些知名的戰役以即時戰爭的方式呈現出來。例如在「少康中興」這個關卡當中，玩家一開始沒有城池，只能率領少數的騎兵、弓箭兵和石斧兵奪城，相當切合歷史的情況。

攻略你所看到的所有城池

在《帝國爭霸－風雲再起》中，玩家必須要像一個真正的君王一般，除了出兵拓展疆域，也必須時時關注自己子民的需求和城鎮的建設，才能真正鞏固王權。

在內政方面，必須下達配給糧食、興建學校、穀倉、市場、將城堡升級等指令，來提昇人民的滿意度，使人口增長、工作效率增加，而有了安定的生產環境之後，你才能投入研發各種武器兵種、徵調兵員，準備大舉出征了。

在從事各項研發建設時，人力的分配也是一個遊戲所強調的重點，玩者必須隨時注意到城池內各行各業的工作情況，保持人力資源供需平衡，才能使整個生產流程更加有效率。



霹靂砲攻城



建立縱橫天下的軍事力量

衝啊～踏平所有阻擋在我們前進的敵人

由於這是一款戰爭導向的遊戲，建立軍隊、消滅敵人才是這款遊戲的最終目標，當你的城市在各方面已步上軌道，就該建軍整隊，出發去剿滅敵人了。遊戲在這個部份就進入了即時戰爭的模式，你可以生產間諜、陸軍或水軍，總計十餘種不同特性的兵種，全都是考據自古代歷史，有常見的石斧兵、弓箭手、騎兵…以及到後期才會研發出來的霹靂炮、戰車兵等，每個兵種並有明顯的生剋關係，例如騎兵對步兵有優勢；長鉤兵專剋騎兵…等等，並可以設定為隊伍自動模式－在這個部份可以開啟其是否自動追擊敵人、追擊的距離等細項設定。





快搭RO練功專車!! 讓你直達仙境~ *\(^.^)/*

PHS MiMi 拇指情報服務 再出新招!!

即日起 推出超強ㄉ『仙境練功專車』服務 ^^

內容有集各家精華於一身的獨門攻略；有錢也買不到的各職業超快速練功秘笈；還有獨家提供的公會圖下載~

近期上架內容有二轉ㄉ練功秘技、武器鍛造方法、果汁製作、魔劍製作…等。更多精彩內容，陸續更新中，全都只給PHS專屬會員喲~

現在加入會員，還有機會獲得天使髮夾、惡魔髮圈、RO安全帽、公仔娃娃……等大獎喔！

PHS服務登入路徑
拇指情報網址：@sw/ro/

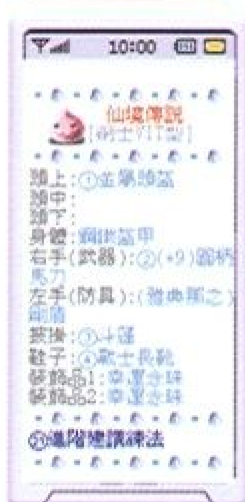
MiMi 拇指情報 ➔ MiMi主選單 ➔ 遊戲樂園 ➔ 仙境傳說

特色直擊



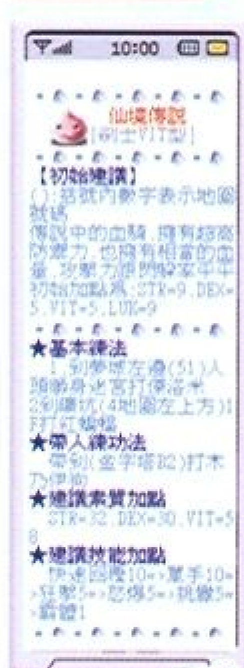
拿什麼武器最帥氣？穿什麼裝備裝可愛？K什麼怪獸才會吐寶物？
還再翻攻略！？身為仙境高手的你，這是你不可不知道的完整攻略！
隨時想知道，打開手機即時查，讓你跟RO不分離喲~

武功秘技-基本建議裝備



武器、裝備千千萬萬種，令人眼花撩亂，你還再空手打天下嗎？不管你是帥氣劍士？還是法力高強的魔法師？身上的裝備一樣也不能少哦~
快靠過來檢查一下，你的裝備有沒有齊全。

武功秘技-進階建議練法



仙境裡的菜鳥準備好要轉職了嗎？RO的高手帶著伙伴上哪升級？
誰能指引你正確的方向，答案通通都在這裡！
這裡有各職業正確練功方法，建議各技能正確加點，嘿!你可不要再走入歧途。





智冠科技股份有限公司　遊戲新幹線　GRAVITY　MissQQ　中華音樂網　大眾電信

好聽和絃鈴

◎新手村動感下載曲
RO 玩家必經之地，以輕鬆的音樂歡迎各位新手們的加入。

◎依斯魯得島下載曲
劍士發源地專屬歌曲,身為RO劍士，你怎能錯過~~

◎樹老森林神秘下載曲
愛練功的玩家一定愛死這充滿了眾多樹精且濃濃神秘氣氛的森林綠波利。

超Q待機圖



手機網站其他精彩內容：
線上PK小遊戲、手機鈴聲/圖片、秘技/遊戲心得的討論區、跨越伺服器的同盟、集體傳訊線上好友，一次通令天下！



活動說明

時間：92/06/01～92/07/15 **活動方式**：1.凡加入「PHS MiMi拇指情報」仙境傳說（@sw/ro/）線上服務『仙境練功專車』會員，就可以參加幸運抽獎，可獲得仙境傳說虛擬寶物等多項大獎。愈早加入，機會愈多！2.得獎名單於活動結束後，將專函通知得獎人，並公布於站內公佈欄。 **獎品項目**：天使髮夾1個，惡魔髮夾1個，還有2個公仔娃娃，10個RO安全帽，10個愛心便當包。

贈獎注意事項：
1. 此服務之會員月費為NT：50元 2.得獎名單定期公佈於服務中，將發得獎郵件通知得獎者。 3.活動期間內退租者，將取消其領獎資格。 4.月租費欠款之用戶，須繳清費用後始可領獎，大眾電信、智冠科技保留發獎權。 5.領獎期間內，若未來領取者自動取消其得獎資格。 6.所有獎品不可兌換成現金。


NCSOFT

軒轅劍外傳

蒼之濤

穹宇蒼蒼 雲濤沈沈

風蕭蕭兮峭山冷 天茫茫兮泥水寒

大宇資訊股份有限公司呈獻

出品人李永進 監製郭炳宏 主演桓遠之"軒轅劍外傳一蒼之濤"車芸和嬴詩 程式呂志凱 吳僅徵 製作人賈卓倫

美術陳思侃 陳盈君 王福生 羅國成 周佳珊 林耀元 郭幸艷 莊智良 陳鵬文 李俊明 動畫林克敏 陳正宇 李偉程

編劇吳欣叡 企劃許丁原 陳泓諭 左永立 蘇仟宜 蔡振民 音樂吳欣叡 曾志豪 音效潘建儒 美編張美雯

DOMO小組製作

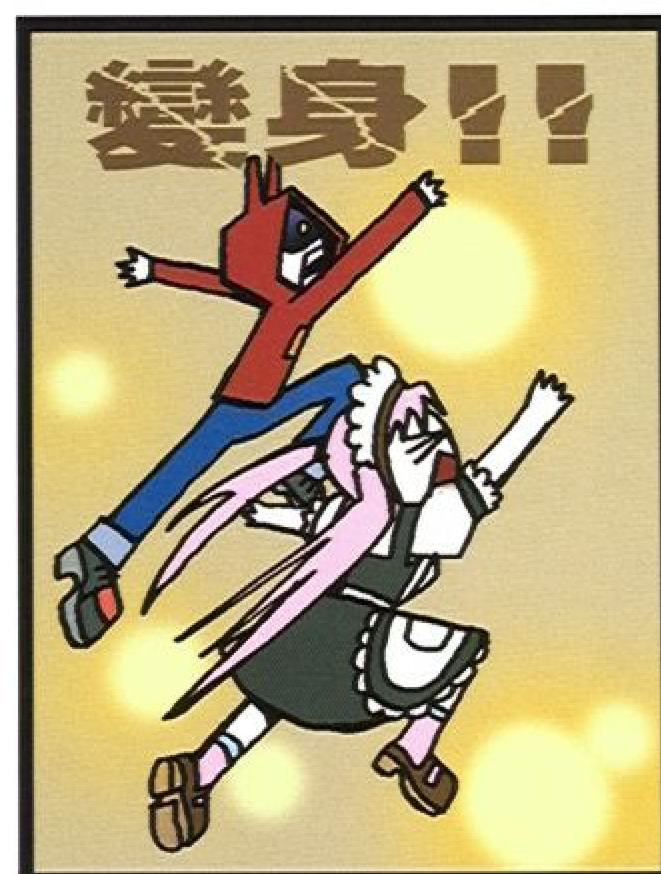


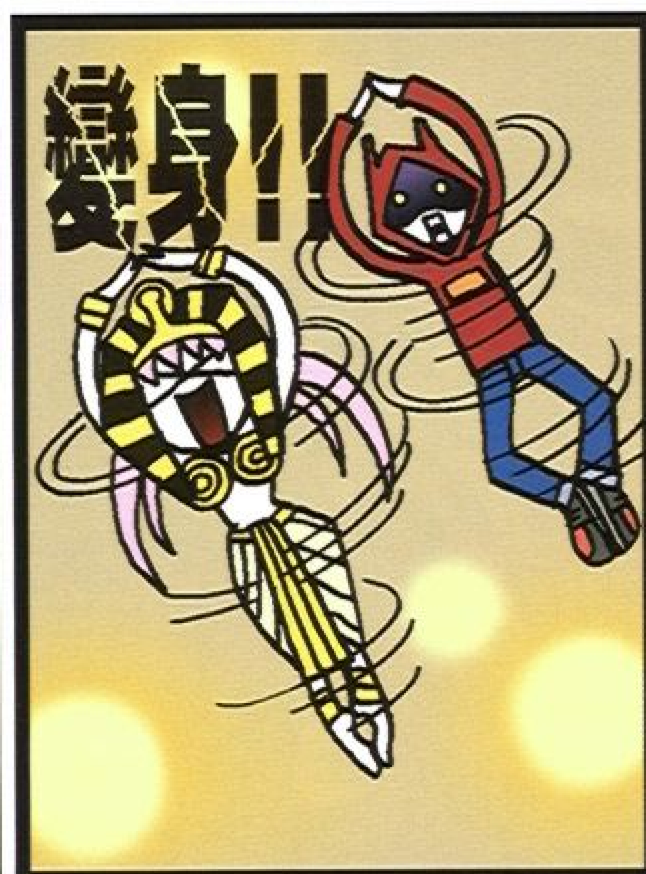



請勿吸菸
皇家放映室
小心扒手
安德烈斯王國熱映中


月藏！！
神器的力量真是太好用了！
真的嗎？


你看！！
可以像這樣任意變身！！
我變！！
那真的是很方便呢！！

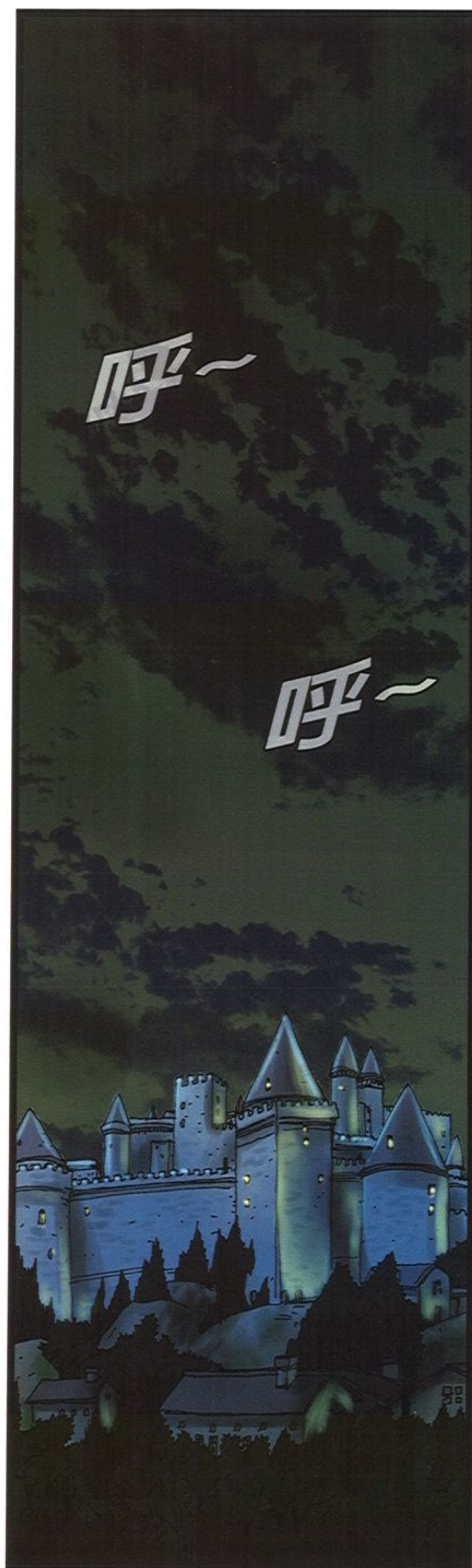

變身！！


變身！！

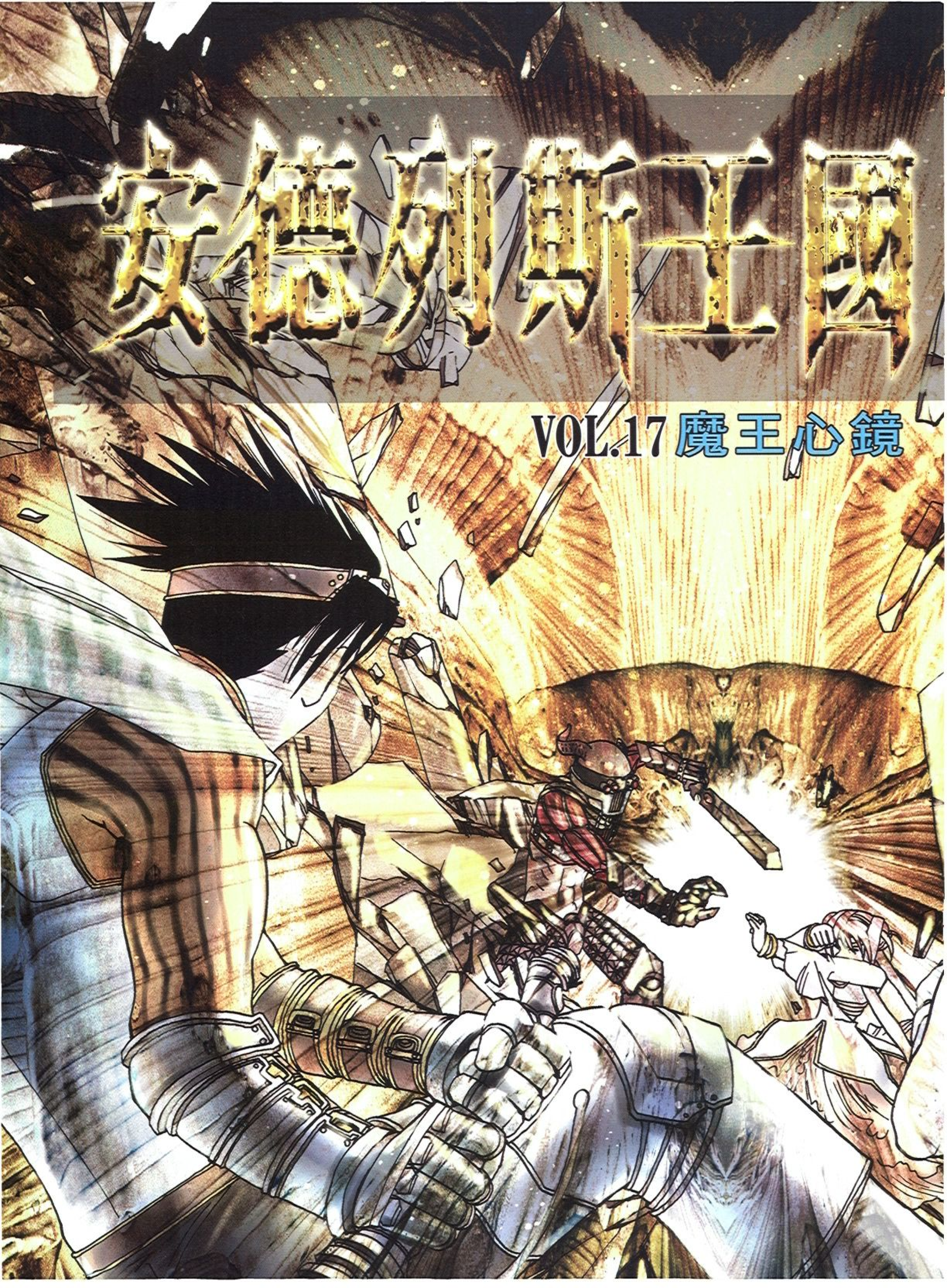

才不是這樣用的咧！！
咦？
不是嗎？

隨便啦！！


安德烈斯王國
前情提要
戴上歐西斯的魔王要強搶蕾蕾公主手上的伊西里斯時，兩神戒竟要意外對撞了！到底神戒碰撞後會發生什麼事呢？魔王的下場又會如何？
本期會有精彩展現喔！


呼~
呼~

轟!!


安德列斯王國
VOL.17 魔王心鏡

好強大的
力量!!

歐西里斯和
伊西斯在互
相排斥....

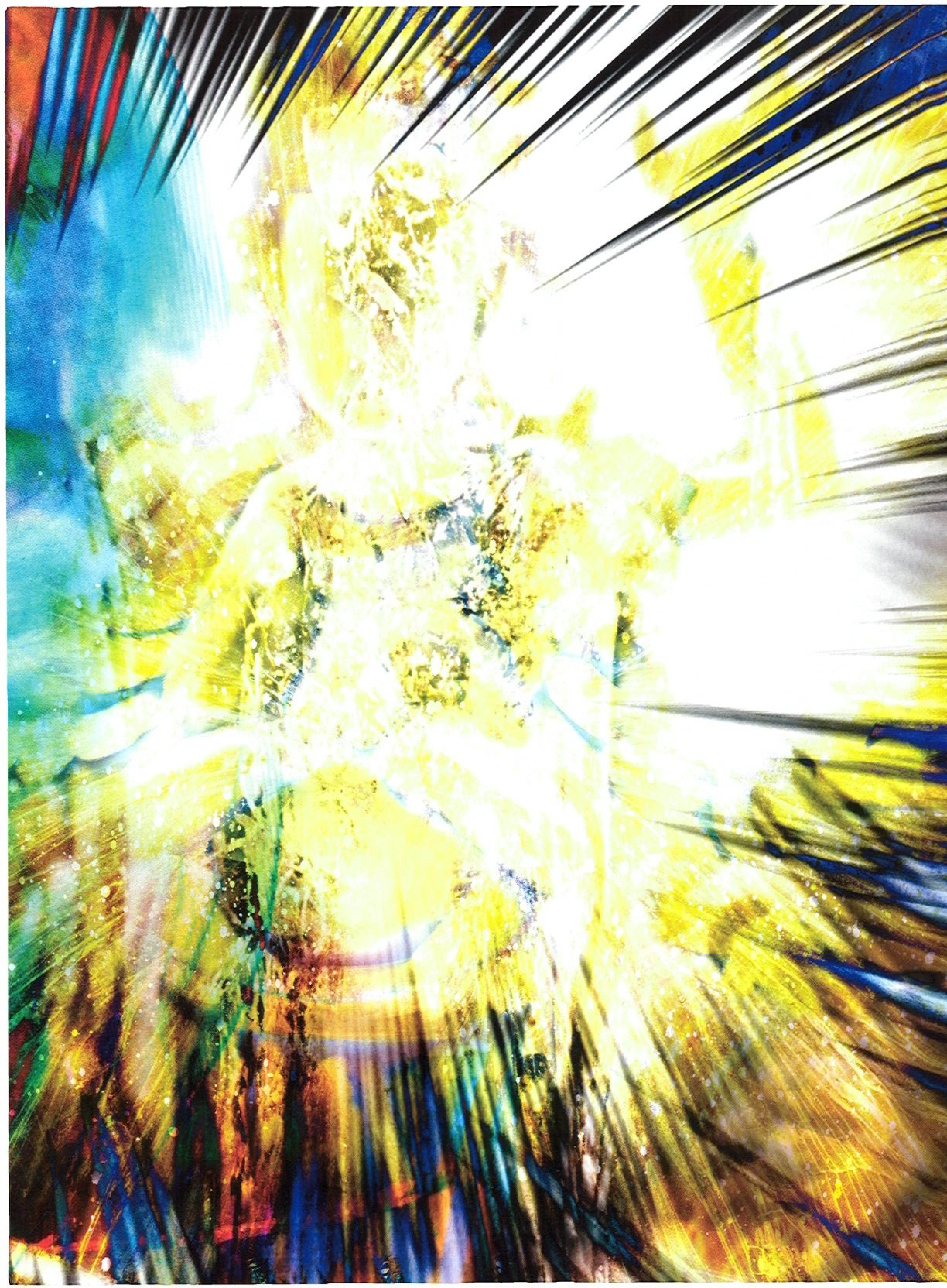
身體快被
撕裂了!!

這...
這種感覺...

好像...

comic by 月藏

像是淒厲的
哀嚎一樣！！



哼哼!!妳以為有歐西里斯就能與我匹敵嗎?

可惜，內心有弱點的人是無法配戴歐西里斯的!!

也就是說...

只要我到你內心的黑暗面，你就死定了!!

......

咦?!

沒有?!完全沒有弱點?!

怎麼可能?!

這世上竟然有這種完全沒有邪念的人?!


你剛才...
偷看了我的內心了對吧?!


現在輪到我侵入你的內心了!!


不!!
不行!!
呼!!呼!!呼!!


呼!! 呼!! 呼!! 呼!!

你聽見了嗎？!

呼呼呼！！

月光下，
眼淚是銀色的河流...
直到它被染紅...



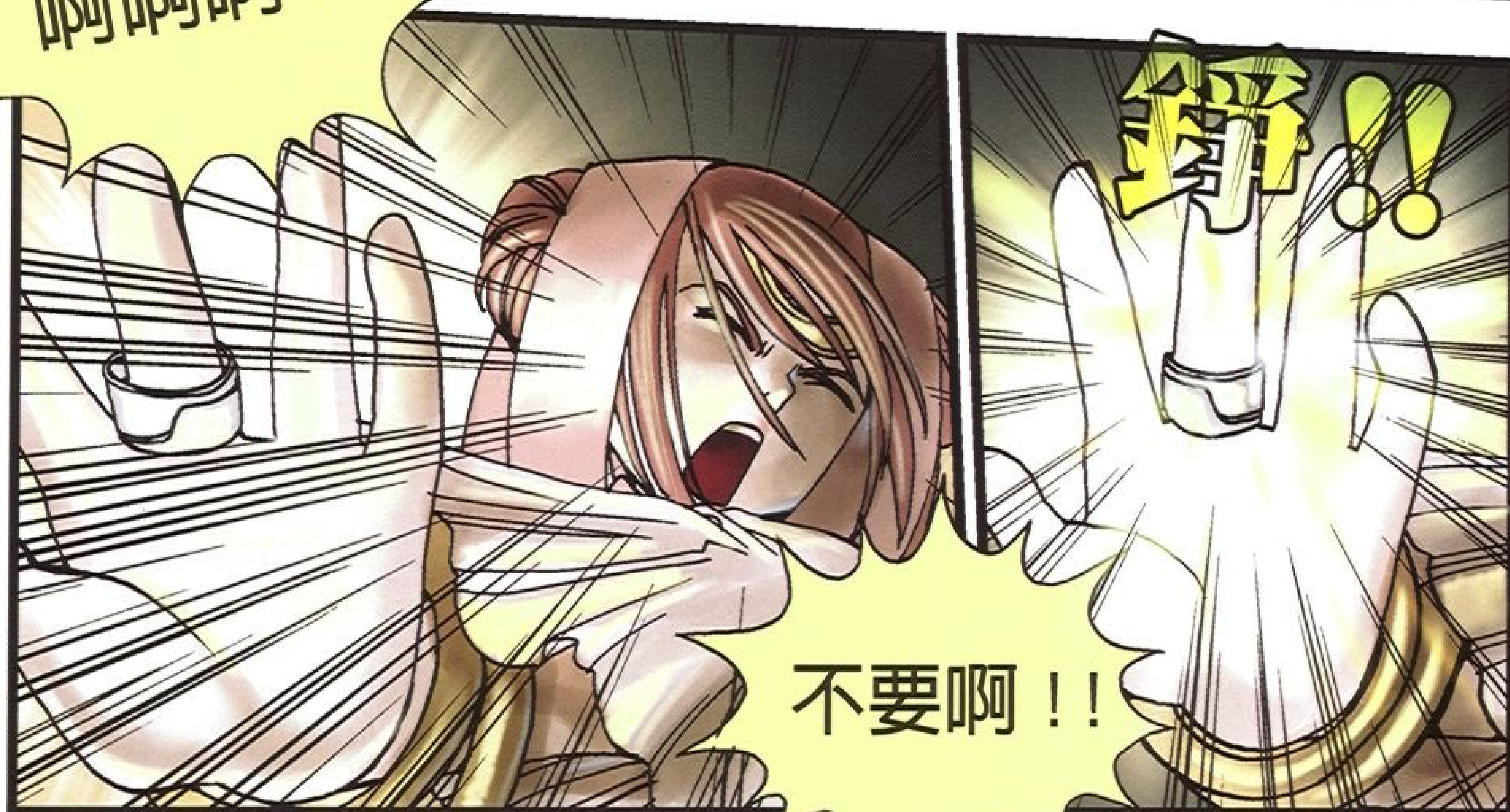
沒有聲音，
沒有人知道....
這...
這是....
魔王的内心?!
蕾蕾!!
危險!!

吼啊！！
去死吧！！
呼！！




劈!!

呼呼呼!!

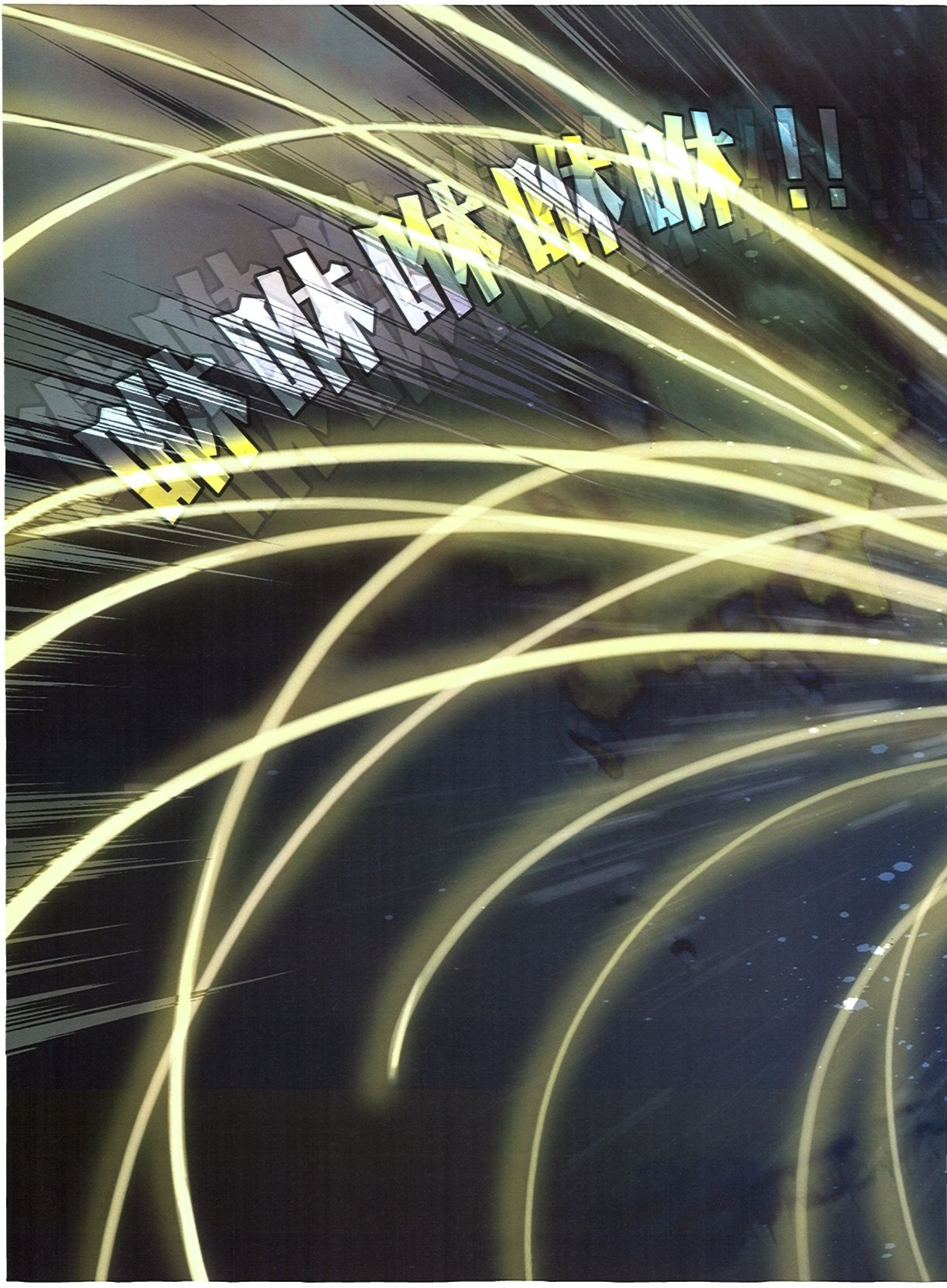



咖嚓!!


啊啊啊 !!
啊啊啊啊 !!
呼呼呼!!




呼呼呼!!


咻咻咻咻咻!!



呼呼呼!!





ILLUSTRATOR　夢路霧子

宿命的初會

化為血的羈絆　纏繞在光明與黑暗之間……

吸血鬼之傷

VAMPIRE HURTS


http://god.igs.com.tw



聖獸迷宮

歡迎闔家光臨～聖獸迷宮

五大聖獸挑動視覺新觀感　十五隻新神封神大顯神威

消耗型武器再顯華麗技能　昆吾競技場玩家揚名立萬






10月22日　聖獸迷宮團團轉包萊爾富獨賣

萊爾富 Hi-Life

YS VI～The Ark Of Napishtim～



令伊蘇迷睽闊八年的正宗續作，華麗無匹的聲光表現、超值無敵的絕世特典，絕對拉緊褲帶也要搞片正版的！你說中文版……誰曉得啊？

吟遊詩人　寇帝朱

日本Falcom ●作業系統：J-Win98/Me/2000/XP ●價格：公開售價 ●區別：一般 ●遊戲類型：ARPG ●評價：

http://www.falcom.co.jp/

是英雄，就一定得這麼出場

傳說中的紅髮冒險劍士--亞德魯·克利絲汀，在克服了重重的冒險難關之後，終於與冒險的夥伴們再會，然而在旅途上的一次騷動之中，亞德魯搭上海盜船離開，掀起了另一波冒險的新序幕……。

故事的舞台在大家所熟悉的《伊蘇I、II》集中的艾雷西亞大陸以西約1500公里處，原有個名為「迦南大渦」的巨大漩渦，自古以來此處吞噬了無數往西行的船隻，因此被稱為惡魔的海域。但就因為神秘，自然也就產生傳說，相傳在海的那一邊，還保留著消失的有翼人一族的巨大遺產與「秘法」。亞德魯所搭乘的海盜船在被捲入漩渦之後，漂流到一絕海孤島(此乃這位英雄最常用的登場方式)，在岸邊被人拾獲……唔，是救起，這島上除了森林與遺跡之外，還有充滿神秘的長尾族。從這裡，亞德魯將再次締造全新的冒險傳奇……。





史上最經典的動作角色扮演





日本Falcom，這家一直堅持維繫在「RPG原點」的老字號，其膾炙人口的《伊蘇I、II》重製版，創下了十多萬片的驚人銷量，可見得伊蘇雖老，但其在玩家心中的魅力可是絲毫未減。從1987年在PC-88上發行的系列第一作《YsI～Ancient YsVanished Omen～》以來，一氣相承的第二作《YsII～Ancient Ys Vanished The Final Chapter～》在1988年同樣在PC-88平台上發售，從此確立其動作RPG不搖的經典地位。

但除了遊戲本身之外，另一個成就這個經典的條件是來自於遊戲的配樂--透過當時最高配備等級的MIDI音源，首次將遊戲帶領至交響樂的境界。相信你也同本詩人一樣，至今還能隨口哼出那耳熟能詳的優美旋律吧。而能夠將這個夢想實現的，則是得力於PC-Engine版的完美整合與移植。當PC-E透過傲人的CD-DA向世人宣示實力的同時，伊蘇的名號更隨之散佈在每個角落。

1989年，PC-88用的系列第三作《YsIII～WANDERERS FROM Ys～》終於登場，但出人意料的，這次並不是平面撞擊殺敵，而改成了橫向捲軸純動作模式。雖然前、近、遠多重捲軸的效果令玩家耳目一新，但這樣巨大的改變終使得這部作品貶多於褒。

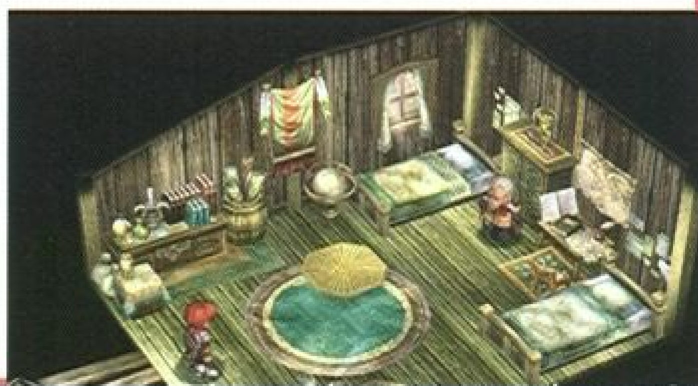
1993年，Falcom嘗試將重心移往家用平台，在超級任天堂(SFC)上發售的《YsIV～MASK OF THE SUN～》終於也改回傳統的平面模式，同時期YsIV也在PC-E上以「-The Dawn of Ys-」之名鬧雙胞登場。1995年，在SFC上發表的《YsV～失われた砂の都ケフィン～》說是為紀念亞德魯20歲而作，不過即使如此，這最後一作至今也已八年之久。可別以為上面是本詩人在翻歷史騙稿費，其實這些資料在本作中都還是相當有用的，請你耐著性子看下去吧。

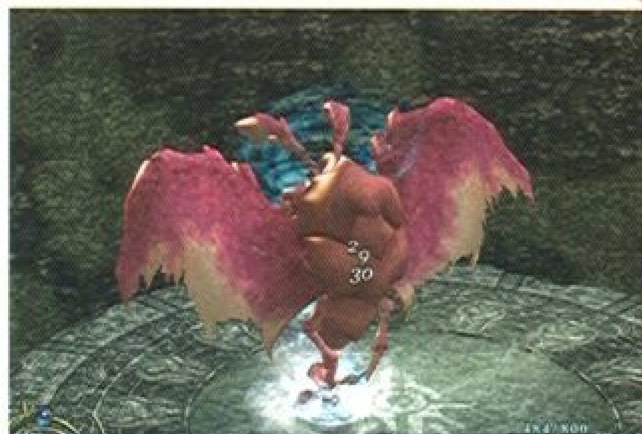
融合五代的精隨與創新

在這八年之中，Falcom當然還是有在活動，而且成績還相當斐然，諸如重製的《YsI・II完全版》、《Zwei!!》等都是極其出色的作品；但本詩人想說的是，其實Falcom並不笨，並沒有貿然地投入Ys新作的開發，而是等到各方面技術都成熟之後，才開始結合這些累積的技術，所重視的當然就是這塊重量級的金字招牌。

Ys6的基本系統仍屬於平面式ARPG，但不同的是已非採用身體衝撞的傳統玩法，而是採用更具動作性質的揮劍模式，同時也加上跳躍的新動作，當然也就保留了自Ys3以來「向下突刺」這個罕見的招式。這也是該系列首度導入全新的3D引擎，但在表現上則採用3D與2D融合的做法，表現細膩可說隨處可見，諸如隨風搖曳的樹林、沙灘上緩緩消失的腳印等等，絕對讓這個系列的老玩家嘆為觀止。

在系統上無論是裝備或是對話，都力求保持與前五代作品的一致性，因此即使是老玩家，也都能很清楚地感受到「這就是伊蘇啊～」的這種感動。不過這回存檔改採定點儲存的方式，而且該系列最大的特色--站在原地不動會緩緩回血這樣的設計已不復見，取而代之是更便利的新功能--物品快速鍵，只要裝備好物品按下"v"便能直接使用，也更加符合動作遊戲的特色。當然囉，象徵伊蘇的巨大Boss當然還是不可少，而攻略的方法當然還是一樣具有挑戰性囉！

















這樣的遊戲，還有什麼好評的？

驚人的聲光表現，絕對是這部作品的最大賣點，先撇開華麗的人物設定不說，這部遊戲提供的相關設定簡直讓人大開眼界：高解析度自是不用說，全景反鋸齒、32Bit材質緩衝、畫面流血表現、水波、雲影、投射光……甚至還支援硬體的Pixel Shader 1.1，當真是夠了不得了。

片頭直逼DVD品質的高水準動畫其實還不是重點，其實真正令人側目的是那段音樂--這…不就像是YsII的變奏版本嗎？果然如此可收先"聲"奪人之效。語音部份對伊蘇來說早已不是新鮮事，早在當年PC-E版就已經開時代之先河，雖然本作語音仍僅限於劇情重點部份，但個人感覺其實已相當足夠。在配樂與音效上，本作更史無前例地(就日系作品來說)支援了Creaive公司的EAX 2.0音場規格，看到這個選項時，本詩人的眼淚都快流下來了……。

至於最重要的操控方式，當然還是悉聽尊便，鍵盤、滑鼠、震動搖桿……甚至力回饋…我沒看錯吧？是真的，力回饋……真是夕可死矣啊。那麼這樣一部作品要賣上多少錢才合理？雖然官方標定的是公開價格(即店家自訂)，但更令人吃驚的是，這部作品在當地實賣只要七千多日幣，竟然與一部平常的HG同價錢(以往這類作品基本都是從萬起跳)！更令人心臟無力加挫賽的，是初回出貨的版本裡，還包含了遊戲史上最強特典--伊蘇一至五代遊戲全集！當然都是一刀未剪的完全移植版本，直接在Windows底下執行，所以現在各位可以了解，為何本詩人前面大費周章地說明一至五代了吧？至於結論，我想不用多說，這部作品到底值不值得買，應該已經很清楚了吧。



CROSS CHANNEL

誰說學園戀愛劇就只能按照公式一成不變？在此《CROSS CHANNEL》就提供了一個相當不錯的另類範例。而對於該公司成功的轉型，更是可賀可喜、可喜可賀。



吟遊詩人　寇帝朱

FlyingShine
●作業系統：J-Win98/Me/2000/XP
●價格：￥8800　●區別：18禁
●遊戲類型：AVG
●評價：♪♪♪♪

http://www.flyingshine.com/

重組崩壞社團的青春AVG

在初夏的合宿結束之後，失去向心力的放送部(廣播社？)成為分崩離析的真空狀態。在暑假無人的校舍裡，身為放送部一員的主角·黑須太一走上校舍屋頂，遇見了還在為了當初目標而默默努力的社長宮澄見里。這個目標，就是當初大家立志要架起社團專屬的放送天線，這組天線是由社團學長所設計製作，能將無線訊息發送到很遠的地方，因此也具有著傳承的意義。但在那次事件之後，這段象徵大家友情的天線，就這麼無疾而終了。而今見里嘗試一人獨立架起高高的天線，見在太一眼裡不免深受感動，當下決心再次召回所有的社員，來共同完成這個心願。但太一所換來的，當然是冷眼的相待，畢竟要和解這諸般的對立，可不光是三言兩語就能解決的事。於是太一深深許下心願，在這個暑假結束之前，要把這天線組裝完成，讓大家心裡的話，都能傳送到每個角落……









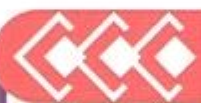


「飛行陽光」自有品牌再出發

《CROSS CHANNEL》，是FlyingShine這家工作室獨立成一個品牌之後的首部作品(雖然還是隸屬於Will集團，但之前都只是代工性質，並非以自有的品牌名稱發表)。如果各位對這家公司稍有研究，就會知道該公司的作品其實都以暗黑系居多，且其獨創怪異的遊戲系統更是以難操作、不合人性而為玩家所詬病。而這一切在FlyingShine獨立出來之後，果然都為之改觀了——這部《CROSS CHANNEL》不僅題材積極而正面，在用色氣氛上也相當的柔亮光鮮。本作在命名上也相當的有意思，「CROSS」原意是十字架，在這裡隱喻成遊戲主題的天線、同時也有著交錯的令一層意思：「CHANNEL」當然就是頻道，為玩無線電者所不可或缺，或許遊戲中每一位個性獨立的角色，也都能解釋成是一段獨立的頻道吧(笑)。







在優缺點的天平兩端

在遊戲形式上，本作是屬於行動選擇式的AVG，遊戲的目的在於和解劇中心理受創少年男女的對立，其中描述了許多複雜的心境與交流，也算是相當另類的學園純愛型題材。這部作品給人的第一印象除了整體的精緻之外，就是對話畫面時對方角色的表情竟是出乎意料的多樣，生動活潑簡直讓人目不暇給。而且在遊戲過程中，還不時會穿插一些相當爆笑的插畫，更讓遊戲過程顯得趣味盎然。

咳，好話總是說在先，接下來，可要說些不中聽的啦。首先應該是程式寫作功力的關係，讓這部作品有個相當大的致命傷，就是整體操作、系統指令下達等反應都非常慢，慢到讓人幾乎無法忍受--這可不是本詩人個人的問題喔，再說，這只是一部單純的2D AVG，而本詩人的配備也絕對入流啊。其次是在反應慢之外，也同樣是考驗玩家耐性的問題--那就是選擇肢與選擇肢之間的文字時間相當的長，長到可以按下快轉後去上廁所，回來還繼續在跑……。而且選擇肢的問題實在是極蠢，蠢到可能會懷疑有沒有陷阱……。













陽光下果然還是會有新鮮事

美術的表現絕對是這部作品最值得稱許的地方，本作的原畫由松龍先生擔任，不僅畫風清新脫俗，在用色上更是徹底地將這部作品給托映出來，不僅如此，在背景的描繪上也同樣的細膩深刻，所以本詩人才會說這實在很難跟以前那家只會用現成背景的FlyingShine聯想在一起。

在配樂上想當然還是與舊作相同，僅支援PCM源，曲風樂色跟主題頗能相襯，品質也在一定的水準之上；再加上全程語音的導入，讓玩家得以在享受賞心悅目的畫面同時，心思也隨著對話融入劇情之中。

平心而論，《CROSS CHANNEL》的確是部相當出色的遊戲作品，有著不錯的劇本、優秀的圖形表現，相當值得玩家花時間來投入(對某些遊戲而言，玩它便像在浪費生命)。當然啦，如果那些要命的缺點能改進的話，相信絕對會有不僅於此的評價。今次讓我們來做個俗擱有力的結尾：「讓我們搭起友誼的天線，散播愛到世界每個角落～」！……(=..=|||)















月は東に日は西に

這家公司推出的連續三作，雖然在題材上有些變化，但基本上都還是一脈單傳，在風格上相去不會太遠，也直接表現出該公司清新活潑的一面。特別是對畫面極度要求的玩家，本作應該不致讓你失望才是。



吟遊詩人　寇帝朱

August Soft

●作業系統：J-Win98/Me/2000/XP
●價格：￥8800　●區別：18禁
●遊戲類型：AVG
●評價：♪♪♪♪

http://august-soft.com/

太陽真會打從西邊出來？

在今天正式升上高中二年級的平凡學生久住直樹，就跟往常一樣，被青梅竹馬的鄰家女孩藤枝保奈美所喚醒。二人並肩走在通往蓮美台學園的小路上，望著早已見慣的山丘景色，與老是從後面追趕而來的表妹茉理，今天仍大聲高喊著「直樹、我先走一步囉～」。從雙親因事故過世以來，直樹就借住在叔父夫婦的家裡，回想當時曾大力反對同居的表妹茉理，也在今年春天進入蓮美台學園就讀了。然而這一切在表面上雖然似乎都不會改變，但無法預期的命運卻在悄悄進行著。

就在某天下午，在屋頂上睡午覺的直樹一睜眼，猛然發現有位少女從天而降，這是他與琴美不可思議的第一次見面。就在隔天，班上轉入了一位新生，竟然就是昨日從天而降的琴美……。自此命運的齒輪已開始加速轉動，在日復一日的生活之中……











學園風趣滿溢的作品

August Soft，成立至今不過兩年有餘，卻曾推出過以制服網咖為主題的《Binary Pot》、或是以幻想世界公主為題的《Princess Holiday》等讓人印象深刻的作品。至於今天所要介紹的這部《月は東に日は西に》，從副標是『東奔西走學園生活ADV』大家應該就能大概猜出這是一部怎麼樣的作品，這部作品可說極為詳實地描述了學園裡的生活，除了光是學園內的背景CG就高達20種以上之外，更網羅了諸如體育祭、修學旅行等四季皆有的活動，讓大家能徹底享受單純學園類型遊戲的樂趣。但可千萬別因此就認定這是一部嚴肅的作品喔，就如同August Soft該社的傳統一樣，在整個遊戲過程中也隨處加入了大量的二頭身漫畫筆調插圖，除了讓演出更形精彩之外，更有捧腹絕倒的”笑”果。

在系統介面上，本遊戲仍與前二作相去不遠，雖然說不出有什麼特色，但在精緻度上卻是有目共睹的，這部作品尤其注重對話時的演出表現，人物都還有分成中景及近景二種表現方式，由此可見其用心與獨到之處。



耐人尋味的人物組合搭配

在《月は東に日は西に》中登場的女性角色多達八位，加上劇情事件也相當的豐富，因此整個遊戲的格局看來並不算小。然而這部作品最大的魅力所在，卻是來自於這些角色本身的設定。舉例來說，從天而降的女主角當然是個謎、而萬能的青梅竹馬自然有其固有的魅力存在；但另外兩組則形成了更有趣的對比：第一組是性格截然相反的茉理與千尋，一個在學校餐廳裡活潑的打工，另一個則是只會內向的玩花弄草。第二組則是教師組，分別是成熟的保健室老師仁科恭子與幼兒體型的新任教師野乃原結（甚至連黑板都寫不到），雖說兩人像是天差地別，但劇情中安排二人同時出現的橋段又特別的多（老實說，不仔細還會以為是母女），這些安排讓全劇充滿矛盾的趣味，當然可算成功之處。

至於在劇情方面的其他表現，就只能說還好，反正學園純愛劇嘛，玩來玩去不就是那一套，大家也毋需期待能有什麼嶄新的突破。











讓你神清氣爽元氣全開！

想當然爾，這部作品之所以在發售前就成為備受矚目的焦點，自然是它的出色美術表現了。本遊戲原畫依然與前二作相同，由べっかんこう先生擔綱，經過了前二作的焠鍊洗禮，可以看出先生在這部作品裡的表現更加的駕輕就熟，讓劇中的每位角色都擁有其獨一無二的魅力。

然本作可不光只是將心思花在人物之上，甚至就連背景的描繪與變化都是一般的纖細，配合上800x600的高解析度，確實讓整個遊戲畫面的呈現，顯得十分的精緻華麗。配樂方面只支援PCM音源，曲風熱鬧而活潑，只是似乎不是怎麼耐聽，且在某些場合搭配的曲調也似乎不是那麼恰當。語音當然還是少不了的，而且甚至可以選擇各角色的開啓關閉，足見製作小組對這個遊戲的用心與要求程度。

以整體來看，《月は東に日は西に》算得上是表現在水準以上的作品，嫌生活太乏味無聊？且不妨到本遊戲裡來東奔西走一番吧！











天使のいない12月



這雖然經過緊急延期過一次，但地球終究是圓的，玩家還是相堵的到。出自巨匠手筆的意欲之作，還有什麼好多說的？反正先入手就對了。

吟遊詩人　寇帝朱

Leaf	●作業系統：J-Win98/Me/2000/XP	●遊戲類型：AVG
	●價格：￥8800　●區別：18禁	●評價：

http://leaf.aquaplus.co.jp/

現實卻是永遠的贖罪

木田時紀，一位平凡的通學生，將跟人之間交流關係盡量縮小、減少，奉為自己的生存準則，在任何事物方面都以得過且過的方式過活的故事主角。然而與這樣的時紀所不同的，他的朋友在於跟女孩子的戀愛上花上許多時間，且以追求肉體關係作為最終價值，因此建議時紀朝這方向去談戀愛，但時紀卻完全沒有興趣……。

就在某次與友人的的一些口角爭執中，時紀為了賭氣，不知不覺的與同班同學栗原透子發展成為了那種一時的關係。剛開始時紀對於透子這種主動投懷送抱的行為抱持著嫌惡的態度，但慢慢地隨著他對透子依存度的加深，從來不關心他人的時紀漸漸也與透子週遭的親友開始有了互動--原先想要的只是一時的安心，但換來的卻是消之不去的心傷……。







老葉新枝再逢春

Leaf--果實向來不多的這片老葉，前陣子所推出的電子小說最新作《Routes》雖然想要一舉翻身，但沒想到卻因此而跌得更重，讓藉以成名的Visual Novel系列顏面都不知往哪裡擺才好。所幸這些果實中最甜美的一顆--Leaf東京工作室，推出的二部作品《Comic Party》、《うたわれるもの》等都相當叫座，不致教本家吃空了老本，看來Leaf當初還真是押對了寶。而今天所要介紹的這部「沒有天使的十二月」，正是Leaf東京工作室開業以來的第三作，是否能延續該小組的不敗神話，就讓我們來徹底檢證一下。

一開始聽到這個名字，總會讓人對十二月多做聯想，最直接當然就是想到耶誕的情節。然事實上雖沒讓大家撲空，但本作的故事情節自始至終確實也不擺在季節上，所以在這裡大家又再次的學到了一件事--遊戲好玩就好，想太多的都是笨蛋。







隱藏在簡單之中的驚奇

在系統上這部作品出乎意料之外的簡單，除了最基本的指令選擇式AVG之外，狀況描述或是回想畫面時則會切換成電子小說的表現形式，這點雖非創舉，卻頗能與母公司的作品相呼應。整個畫面的視覺構成雖然相當簡單，卻是充滿了機能的美感，舉例來說像是要消去文字視窗，不必按任何鍵，只要將滑鼠移到畫面底部即可。所以說雖然簡單，但驚奇卻是隨處可得。遊戲的基本舞台雖然只在學園之內，但隨著玩家選擇的發展，則可以延伸到打工的蛋糕店，在這裡可有另外的兩位角色出場喔！

這部作品雖然還是不脫學園戀愛劇情的窠臼，但事實上本作所注重的是抱著苦惱的年輕人內心層面的成長，所以劇本在無形中其實有很大的壓迫感，有別於時下一般嘻笑怒罵的那種學園類型。這種帶著莫名的淡淡哀愁、與歪斜的戀愛關係，是這部作品刻意營造的成功之處，所以建議玩家在接觸這部作品前要有某種程度的心理準備，可別把它當成是F&C的作品來看待，那樣製作者可是會哭泣的。















一部充滿意外性的奇特作品

許多膝蓋或肚臍訓練有素的玩家都會知道，凡是Leaf東京工作室出品的遊戲，原畫不外乎就是出自秤不離鉈的甘露樹或是みつみ美里二位老師之手，當然這也是該工作室的令一層品質保證。而既然在上一部《うたわれるもの》時是由甘露樹先生獨挑大樑，那麼在這部作品裡順理成章也該由みつみ美里小姐來表現了。不過這回擔任原畫的還多出了一位なかむらたけし先生，厲害就厲害在二者的畫風統一到相當接近，憑良心說本詩人還真分不出哪些是由誰執筆的哩。話雖如此，甘露樹先生同時可一點也沒閑著，本作中所有的CG著彩皆是由他一手統籌，其溫暖柔和的用色、掌控得宜的明彩度對於全劇的氣氛表現實有畫龍點睛之效，果然還是他們二人聯手才是真王道呀。

在配樂上採用PCM音源，在這部作品裡背景樂還真的只是背景樂，玩家只聽得到輕柔優雅的樂音，一點都不會搶了主題的風采，這點讓筆者相當的欣賞。此外這回總算是有了完整的語音，因此在整體聲光表現上，這部作品已可說無從挑剔了。

總結來看，這回Leaf東京工作室帶給大家的並不是驚豔，而是一種更深沉的內面表現，也希望該公司能以此作做為跳板，讓下一部作品推出時能更出色。











Natural Another One



個人覺得這部作品在定位上其實有些問題，既然是續作，劇情卻過於陳腐，玩法也無啥新意，所以表現反不如預期的突出。唯一還可取的是美麗的CG，似乎能轉移玩者的注意力，若你是為此而來，倒是還值得一試。

吟遊詩人　寇帝朱

F&C · FC03

●作業系統：J-Win98/Me/2000/XP　●遊戲類型：AVG
●價格：￥6800　●區別：18禁　●評價：♪♪♪♪

http://www.dreamsoft.jp/

另一段愛情從屬的背德關係

在予備校（補習班）擔任講師的風早薰，因為認真負責的授業態度而深獲受講者的信賴。加上在與論及婚嫁的婚約者牧瀨遙將近一年來順利的交往，此刻的他人生可說是滿帆風順。但就在此時，一位愛慕薰的女學生湖川水緒，卻突如其然地向他告白，然面對早已在計畫掌握中的人生，薰自是斷然拒絕了她的請求。雖然薰對遙就好比是個溫柔的兄長一般，但隨著遙對薰的感情有增無減，終使得原本學業優秀的她成績一落千丈。擔心遙成績的薰，在某天將她叫到面接室裡，卻萬沒想到原來善意的溝通，意外地轉變成更激烈的情感擦撞……。於是乎，封閉在薰內心深處的支配欲望開始蠢動，慢慢地侵蝕了二人的身與心……。











Natural系列的原創第四作

在96年時曾由Fairytale公司（即現在之F&C · FC03之前身）所推出的新型態調教型AVG《Natural》，上市後成績果然如滅不了的野火一般，一直延燒到98年推出的續作《Natural Duo》，算是真正確立了該系列的經典地位。然而這麼好的搖錢招牌F&C豈容放過，於是在這之後尚有以Fan Disk形勢推出的《Natural Zero+》，而今天所要介紹的這部《Natural Another One》，嚴格算來就應該是本系列的第四作了，但是在命名上仍然沒有採用《Natural 3》這樣的方式，所以依照推想（後來也證實確實沒錯）這應該還是一部外傳性質的作品，跟原作還是有所區隔的。

雖然遊戲的基本架構與舊作相去不遠，但本作在整個格局上是非常小的（這點當然也反映在遊戲的售價上），登場的女性角色就只有上述那二位，而且其中牧瀨遙的戲份更是少得可憐，勉強只算是沾上配角的邊罷了。所以遊戲的主線其實怎麼玩都是只有一條，麻雀永遠也都不會變成鳳凰。



嶄新的評價得分系統

與該系列所有的慣例相同，遊戲的開頭都是從女主角的告白開始，而且在本系列作品中，花心是被允許的，不過玩者自然還是得為所導致的結局來負責（本作的基本設定也是如此，只是格局已先被限制住了）。遊戲期間為時僅有一週，在這之中大多脫離不了這樣的模式：白天出外打野味（AVG），晚上回家複習調教的功課（SLG）。調教的部份雖然也是本遊戲中的重頭戲，但基本玩法上與前作並沒有太大的差別，無非是各種指令的反覆操作、以及劃出純愛和鬼畜路線的分野囉。不過這回在每天調教課程結束之後，新增了一個成績結算的畫面，其中包括了「心」、「調教」及「回數」三種指數，除了將參數公開化、讓玩家更有循序漸近的成就感之外，同時更能作為方向修正的依據。

本遊戲的介面設計，維持著F&C長久以來的傳統，簡單易用、一目瞭然，無論是存取檔、功能設定、乃至查詢好感度或各類屬性參數等等，都只要一個簡單動作就能完成，確是該有的都早想進去了，是故能改進的幅度自然有限。









就是什麼都少了一點……

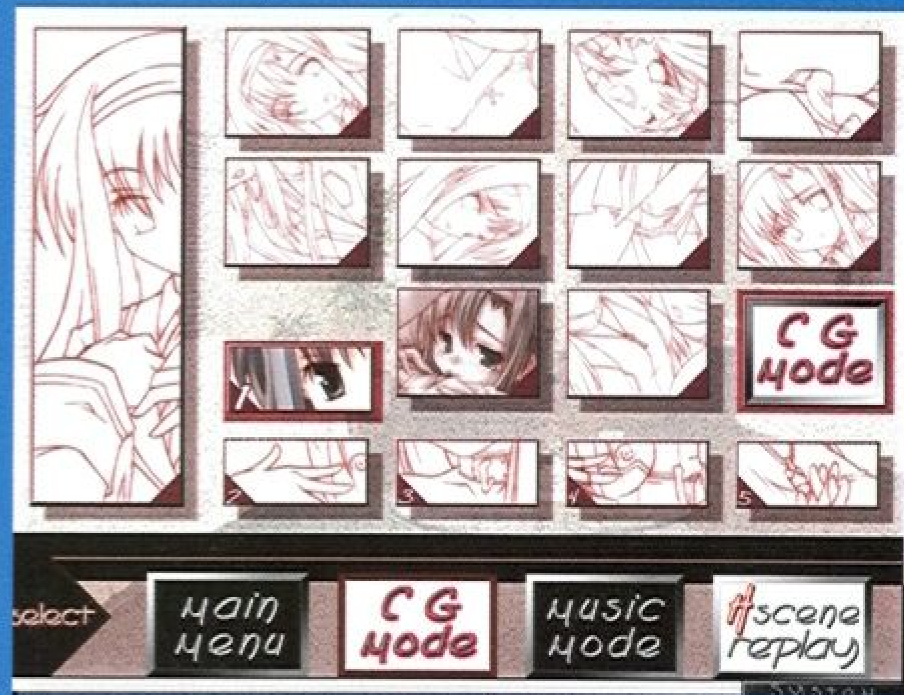
《Natural》系列還有一個很有趣的奇特現象，那就是該系列四部作品還沒有一部的原畫擔當是一樣的。不過在討論這件事之前，大家可以先大致對於FC03（其實也就是獨立的Dreamsoft）作一個通盤的瞭解，FC03原本就是F&C旗下最懂得搞怪的一個工作小組，大家從它發行過的作品就可以瞧出些端倪，因此自當見怪不怪了。本作的原畫乃是由《虹の彼方に》一作以來嶄露頭角的蔓木鋼音先生出任，可以看出其在本作裡的表現，比之在只有嬉鬧搞笑的《虹の彼方に》時已有不少的進步，由此更可見一位原畫家的培養，除了演出舞台之外，製作者的知人善任也是相當重要的。

劇本當然還是由FC03的當家老將素浪人先生所主導，換個角度來看，這也保證了這部作品血統的純正。特別要說明的是，近來的F&C作品在配樂似乎都採用了規格特殊的WMA發聲系統，在本詩人電腦上無論怎麼試，音樂就是出不來，而語音部份則是完全正常，這樣的情形本詩人在舊款的前幾部作品中都還沒有遇過，因此實在是相當傷腦筋，是好是壞也難下斷語。

整體來說，《Natural Another One》算是一部各方面都少了一點的小品，劇情短了點、格局小了點、圖形少了點……對於該系列忠實的玩家，就看你要睜哪一隻眼、閉哪一隻眼囉。







仙境同盟會

仙境同好的發言所

從現在起我們要創造安德烈斯的仙境奇蹟，讓我們成為王國內的最大黨，
好不好？
阿雷斯！阿雷斯！
當蒜！當蒜！
RO！RO！
RÖ

仙境物價大調查

仙境的物價一直以來都是不斷波動的，由於第一分流與第二分流的人數較多，兩者物價較為接近下表所示，而第三分流由於人數較少，相對地物價也較為便宜，一般來說約為第一、二分流物價的80%～90%，越便宜的東西價格則越為接近。

卡片

帽子&頭盔類

名稱	價格
綠腐屍卡	8萬～12萬↓
長老樹精卡	9萬～13萬↑
馬爾杜克卡	25萬～30萬↓
夢魘卡	75萬～80萬↑
基爾瑟卡	50萬～65萬
小惡魔卡	140萬～170萬↓
獸人英雄卡	1.5億～1.8億↓

披肩類

名稱	價格
烏賊卡	30萬～35萬
獸人腐屍卡	28萬～26萬↑
禿鷹卡	10萬～16萬
傀儡娃娃卡	42萬～68萬↓
蛇女伊絲卡	40萬～50萬
傘蜥卡	450萬～500萬↑
南瓜先生卡	50萬～70萬
幽靈劍士卡	155萬～185萬↑
白幽靈卡	215萬～230萬↓
小巴風特卡	120萬～130萬↓

武器類

名稱	價格
白蟻卡	13萬～18萬↓
大嘴鳥蛋卡	275萬～300萬↑
青蛇卡	22萬～28萬↓
魔鍋蛋卡	50萬～65萬
水母卡	20萬～25萬↓
曼陀羅魔花卡	92萬～100萬↓
諾可伊卡	10萬～13萬
茲諾克卡	15萬～25萬
紅蝙蝠卡	15萬～20萬↓
噬人花卡	105萬～120萬
螃蟹卡	18萬～21萬↑
邪骸弓箭手卡	8萬～15萬↓
刺蝟卡	70萬～110萬
哥布靈卡	150萬～165萬↓
沙漠之狼卡	40萬～56萬↓
海葵卡	90萬～110萬↓

武器類

名稱	價格
木乃伊卡	100萬～110萬↓
黑蛇卡	75萬～85萬↓
聖誕波利卡	250萬～300萬↑
邪骸獸人卡	40萬～60萬↓
邪骸礦工卡	100萬～120萬↓
畢帝特地龍	70萬～90萬↓
米洛斯卡	65萬～75萬↓
赤蒼蠅卡	370萬～400萬↑
邪骸士兵卡	265萬～288萬↓
巴風特卡	1億～1.4億
死靈卡	2億～2.3億↑
皮里恩卡	2.1億～2.5億↑
狄奧斯卡	100萬～150萬↓
卡浩卡	600萬
海神卡	750萬

盾類

名稱	價格
蟻卵卡	12萬～17萬
突變蛙卡	50萬～60萬↓
大腳熊卡	70萬～80萬↑
獸人戰士卡	10萬～28萬↓
畢帝特飛龍卡	80萬～85萬↓
黃金蟲卡	2.8億～3.3億
卡利斯格卡	990萬～1200萬↓
蟻后卡	8000萬～1億

鎧類

名稱	價格
沙漠幼狼卡	20萬～28萬↓
大嘴鳥卡	90萬～100萬↑
野豬卡	30萬～40萬↓
綠蒼蠅卡	10萬～12萬
馬克卡	270萬～285萬↓
卡那多斯卡	15萬～25萬↓
異變魚卡	58萬～70萬↓
泥人卡	15萬～22萬↓
艾吉歐蜈蚣卡	30萬～50萬↓
闇神官卡	100萬～140萬↓
土人卡	315萬～450萬↑
巫婆卡	50萬～88萬↓
天使波利卡	1億～1.2億↑
幽靈波利卡	1.3億～1.8億↑
獸人酋長卡	1.5億～1.8億↑
帕沙納卡	750萬～800萬↑

靴類

名稱	價格
瑪勒盜蟲卡	135萬～152萬↓
木乃伊犬卡	60萬～80萬↓
轉轉蛋卡	100萬～110萬↓
黑狐卡	60萬～75萬↓
鬼女卡	65萬～80萬↓
月夜貓卡	1.3億～1.5億↓
虎王卡	1.1億～1.3億

配件類

名稱	價格
克瑞米卡	10萬～17萬↑
螳螂卡	100萬～150萬
傑洛米卡	110萬～120萬
狸貓卡	8萬～20萬↓
摩卡卡	25萬～35萬
人魚卡	10萬～20萬↑
溜溜猴卡	100萬～120萬
邪骸海盜卡	62萬～77萬↓
裘卡卡	1200萬～1400萬↑
黑蟻卡	70萬～90萬↓
劍魚卡	300萬～330萬↓
犬妖卡	100萬～110萬↓

武器

雙手劍

名稱	價格
雙手巨劍(2)	100萬～115萬↑
十字巨劍	30萬～50萬
+8亞爾特劍(3)	700萬～800萬↑
+9亞爾特劍(3)	1000萬～1070萬↑
村正(名刀 不知火)	1500萬～1600萬↓
巨大雙手劍	200萬～250萬↓

單手劍

名稱	價格
+8圓柄馬刀	90萬～120萬↓
獸人刀	55萬～70萬
火靈之劍	370萬～400萬↓
狂擊之劍	600萬～650萬
騎兵之劍(3)	350萬～400萬↓

杖

名稱	價格
雪靈魔杖	26萬～30萬↑
聖杖 英靈	12萬～18萬
巫杖 魂咬	95萬～110萬↑
骷髏魔杖	620萬～650萬↓
靈魂之杖	2000萬～2800萬↑

短劍

名稱	價格
長柄短劍(3)	25萬～40萬↓
+8雙刃短劍(3)	22萬～30萬↑
+8笨拙短劍(4)	40萬～45萬↓
魔短劍 闇噬	400萬～430萬
砂塵短劍	550萬～600萬↑
妖短劍 泣神怨	390萬～420萬↓
幸運短劍	650萬～700萬↓

弓箭

名稱	價格
+8十字弓	250萬～260萬↑
坎普茲弓(4)	33萬～52萬↓
亞伯雷弓(2)	100萬～130萬↑
盜賊之弓	500萬

拳刃

名稱	價格
拳刃(3)	30萬～50萬
卡塔勒拳刃(2)	30萬～50萬
秘刃 闇嘯(1)	60萬～85萬
火靈拳刃	350萬～400萬↓
水靈拳刃	850萬～900萬
風靈拳刃	420萬～480萬
刺藤拳刃	20萬～30萬↓
骸靈拳刃	40萬～55萬↓
刺殺拳刃	80萬～110萬↓
冰靈拳刃	700萬～750萬

頭飾

頭飾

名稱	價格
蘋果頭飾	12萬～30萬
花冠	180萬～210萬↓
花髮圈	40萬～65萬↓
亡者三角巾	1350萬～1500萬↓
頭箍(1)	105萬～120萬↓
粉紗髮圈	70萬～100萬↓
喪禮帽	80萬～100萬↓
眼鏡頭飾	600萬～650萬↑
小丑帽	450萬～520萬↑
竹蜻蜓髮圈	30萬～550萬↓
星星髮夾	10萬～40萬↓
海盜頭巾	130萬～180萬↓
貓耳髮圈	12萬～19萬↓
兔耳髮圈	260萬～350萬↓
天使髮圈	4500萬～5800萬
惡魔髮圈	1300萬～1700萬↓
學士帽	75萬～100萬↓
學生帽	2000萬～2700萬↑
紅蝶髮帶	35萬～75萬↓
圓帽	180萬～220萬↑
耳機	80萬～100萬↑
耳罩	90萬～120萬↑
回憶帽	230萬～350萬↓
紳士帽	300萬～380萬↓
牛仔帽	360萬～500萬↑
后冠	1億～1.3億↑
皇冠(歡冠)	9000萬～9800萬↓
黃金冠冕	500萬～600萬↓

防具

披肩

名稱	價格
披肩(1)	120萬～140萬↓
抗魔斗篷	10萬～18萬
斗篷(1)	600萬～650萬↓
伯爵斗篷	58萬～85萬↑

盾

名稱	價格
鐵盾(1洞)	20萬～30萬
鏡盾(1洞)	35萬～50萬↑
銅盾(1洞)	25萬～30萬↓

斧

名稱	價格
+8鋼斧	28萬～33萬
雙手斧	25萬～30萬↓
血斧	1800萬～2000萬↑
智天使之斧	2500萬～2600萬↑

書籍

名稱	價格
火靈之書	55萬～60萬↓
水靈之書	20萬～20萬↓
風靈之書	77萬～90萬↑
地靈之書	15萬～25萬↓
智慧石碑	450萬～500萬

頭飾

名稱	價格
首領冠冕	1200萬～1500萬↓
領導者頭箍	1.1億～1.7億↑
普隆德拉軍帽	200萬～350萬↓
羽毛帽	350萬～500萬
魔法帽	250萬～345萬↓
海盜船長帽	1200萬～1300萬↓
黃金帽	280萬～320萬↓
山羊頭盔	5300萬～6000萬↑
神聖之帽	12萬～43萬↓
殭屍帽	25萬～45萬↓
尖角髮圈	9200萬～9900萬↓
骨製頭盔	1200萬～1800萬↓
眼罩	500萬～550萬
妖精頭飾	1700萬～2500萬↓
望遠鏡	130萬～160萬↓
整人面具	100萬～130萬
劍士頭飾	18萬～30萬↓
舞會面具	25萬～35萬↓
鋼鐵面具	65萬～85萬
煙斗	640萬～700萬↓
花葉	280萬～320萬↓
草葉	180萬～240萬↓
金屬口罩	45萬～50萬↓
眼鏡頭飾	600萬～680萬↓
妖道帽	85萬～105萬↓
天使頭盔	6000萬～6800萬↓
法老王頭飾	3300萬～4200萬↓
蛋糕帽	20萬～27萬↓
廚師帽	150萬
魔法師帽	420萬～540萬↓

鎧

名稱	價格
忍服 血櫻	15萬～26萬↓
鋼鐵鎖子甲(1)	150萬～155萬
西裝外套(1)	230萬～265萬↓
緊身便衣(1)	380萬～400萬↑
毛皮大衣	70萬～100萬
魔法外套	500萬
秘衣 美德	750萬
盜賊之衣(1)	1000萬

靴

名稱	價格
長靴(1)	25萬～30萬↓
戰士長靴(1)	150萬～160萬↓
抗魔鞋	15萬～20萬↓
玻璃鞋	90萬～110萬↓

矛槍

名稱	價格
斧錘長矛	25萬～45萬↑
德瑞尹長戟(3)	525萬～570萬↑
死神之鐮	480萬～500萬↓
風靈之矛	1000萬～1100萬↓

錘

名稱	價格
+8鏈錘(3)	85萬～100萬↓
秘銀長錘	300萬～350萬
黃金之錘	300萬～330萬↑

頭飾

名稱	價格
魔術師帽	800萬～1000萬
天線帽	600萬
愛心髮夾	350萬
上弦月髮夾	500萬～600萬↑
條紋髮帶	80萬～90萬↓
破產之哀	150萬～160萬↓
燈泡髮圈	135萬～150萬
波利帽	110萬～130萬↓
熊貓帽	260萬～300萬↓
狸貓帽	150萬～200萬↓
魔菇帽	450萬～600萬
歌劇之魂假面	500萬
迷你眼鏡	180萬～250萬↓
紅暈	600萬～700萬↓
時尚太陽眼鏡	600萬～700萬↓
金屬頭盔(1)	580萬～650萬↓
礦坑安全帽	900萬
丸子頭飾	1500萬～2000萬

※物品蒐集未趨完善，補齊中。以下價格均為一般流通價，實際價錢還是以遊戲中露店的價格為主，價格會時時更新。此地的估價略趨保守，實際遊戲中的價格會較為便宜。現在也正面臨改版期間，物價的波動也會隨著各種消息而變動，請多注意。
本次參考伺服器為 Loki-1，
參考時間 10月11～13日 。

配件

名稱	價格
防禦手套(1)	460萬～520萬↑
髮夾(1)	50萬～60萬↓
智慧手套	10萬～20萬↓
敏捷別針	50萬～70萬↓
敏捷別針(1)	1000萬～1200萬↓
智力耳環	170萬～190萬↓
智力耳環(1)	2800萬～3200萬
皮帶	35萬～60萬↓
神射手套	500～600萬
防禦戒指	1500萬～1700萬
力量戒指	70萬～90萬
力量戒指(1)	2500萬～3000萬↑
幸運珠鍊(1)	300萬～350萬↓

道具

道具

名稱	價格
卡崙之牙	30萬～50萬↓
鐵	800～1200↓
鋼鐵	1.1萬～1.3萬↓
煤礦	4000～4500
黃金	35萬～50萬
華麗金屬	13萬～20萬↓
星星的角	0.8萬～1萬↓
枯樹枝	3.1萬～4.4萬↓
神之金屬原石	1.2萬～1.3萬↓
神之金屬	6萬～6.8萬↓
鋁原石	1.8萬～2.1萬↓
鋁	8.7萬～9.6萬↓
神秘箱子	26.5萬～28萬↓
神秘紫箱	169萬～190萬↓
老舊收集冊	220萬～260萬↓

插卡&製作屬性

裝備

名稱	價格
治癒的髮夾(黑蟻卡)	130萬～180萬↓
隱匿的髮夾(狸貓卡)	70萬～75萬↓
髮夾 店頭的(犬妖卡)	155萬～200萬↓
+7兩倍危急卡塔勒	770萬～800萬
+8三倍危急拳刃	750萬～850萬
+8三倍危急十字弓	830萬～950萬
+8三倍危急亞爾特	800萬～1000萬↓
屬性雙刃短劍	50萬～60萬↓
+8屬性雙刃短劍	80萬～100萬↓
屬性大馬士革短劍	180萬～200萬↓
屬性圓柄馬刀	40萬～80萬↓
+8屬性圓柄馬刀	100萬～120萬↓
屬性亞爾特劍	98萬～130萬↓
+8屬性亞爾特劍	120萬～160萬↓
二級強悍屬性亞爾特劍	250萬～380萬
屬性鏈錘	100萬～110萬
二級強悍屬性武士刀	60萬～70萬
屬性日本刀	220萬～310萬↓
屬性水紋之劍	210萬～220萬↓
屬性十字巨劍	220萬～300萬↓
屬性雙刃長戟	250萬～300萬
屬性騎士長矛	170萬～200萬↓

仙境 新二轉職 技能解說



關於新二轉職的技能，各種不一的版本充斥在網路上，雖甚為完整，但還是有些地方不免有些錯誤。隨著韓國伺服器新二轉職的正式實裝，各種職業的技能也隨之曝光，這次，我們要給你最新最正確的官方技能說明大公開！

※目前官方預定改版日期為12月1X日

十字軍 (Crusader)

目前在網路上對於十字軍的走向討論分為盾型和槍型，且以盾派為目前大多人所想要走的方向，也是因為十字軍的技能大都以盾為主，尤其是其中的「反射盾」和「自動防禦」更是討論重點。槍型的話，技能不若騎士般的槍技能那樣多樣，唯獨「長矛加速術」有跟騎士的「雙手劍加速」同樣的功效，是敏騎躍躍欲試的技能之一。



信任 Faith

型態▸被動技能｜對象▸自己｜級別 10

效能▸增加最大HP和對聖屬性攻擊增加抵抗力。

技能等級	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Max Hp增加量	200	400	600	800	1000	1200	1400	1600	1800	2000
對聖屬性攻擊的抵抗力	5%	10%	15%	20%	25%	30%	35%	40%	45%	50%

自動防禦 Auto Guard

型態▸主動技能｜對象▸對自己使用｜消耗SP▸10＋技能等級x2｜持續時間▸300秒｜施法時間▸無｜級別 10

技能等級	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
防禦機率	5%	10%	14%	18%	21%	24%	26%	28%	29%	30%

效能▸除了一定時間內迴避之外，對自已直接有害的攻擊有一定的機率做防禦，被防禦的攻擊會無效處理，在遠近距離的物理攻擊時被啓動。

注意事項▸當啓動自動防禦時，每當成功防禦時，將會有0.3秒的時間無法移動。此技能必須裝備盾牌才能使用，當盾牌卸下時，此技能的效能也會消失。若再使用一次的話，效果也會消失。

盾擊 Shield Charge

型態▸主動技能｜對象▸敵1人｜級別 5

射程距離▸3格
攻擊類型▸無屬性，近距離物理攻擊
消耗SP▸10
施法時間▸無

效能▸用盾牌攻打敵人，被攻擊的敵人會退後到一定的空格，並有一定的機率讓魔物昏迷。

注意事項▸一定要裝備盾牌才能使用。

技能等級	1	2	3	4	5
攻擊力	120%	140%	160%	180%	200%
昏迷機率	20%	25%	30%	35%	40%
退後距離	5	6	7	8	9

迴旋盾擊 Shield Boomerang

型態▸主動技能｜對象▸敵1人｜射程距離▸1＋技能等級x2｜消耗SP▸12｜施法時間▸無，施展後會有0.7秒延遲時間。｜級別 5

攻擊類型▸無屬性，近距離物理攻擊。

技能等級	1	2	3	4	5
攻擊力	130%	160%	190%	220%	250%

效能▸投擲盾牌，對敵人做出遠距離傷害攻擊

注意事項▸一定要裝備盾牌才能使用。

攻擊力▸盾牌的重量越重或者盾牌的精煉度越高，給予敵人的傷害力也越大。

反射盾 Reflect Shield

型態▸主動技能｜對象▸對自己使用｜消耗SP▸30＋技能等級x5｜持續時間▸300秒｜施法時間▸無｜級別 10

技能等級	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
反回的傷害力	13%	16%	19%	22%	25%	28%	31%	34%	37%	40%

效能▸在一定的時間內，在近距離攻擊自己的敵人，會自動反彈給他們一定的傷害力。

注意事項▸該攻擊僅限於敵人的近距離物理攻擊，這技能必須裝備盾牌才能用，若是使用該技能的途中將盾牌卸下，技術的效能也會消失掉。

聖十字攻擊 Holy Cross

型態▸主動技能｜對象▸敵1人｜射程距離▸基本近距離｜攻擊型態▸聖屬性，近距離物理攻擊。｜施法時間▸無｜級別 10

效能▸用神聖的十字攻擊2連擊！被擊中的敵人有一定的機率會陷入黑暗狀態。

技能等級	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
攻擊力	135%	170%	205%	240%	275%	310%	345%	380%	415%	450%
陷入黑暗狀態的機率	3%	6%	9%	12%	15%	18%	21%	24%	27%	30%
消耗SP	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

聖十字審判

Grand Cross

級別 10

■：施展者 ■：範圍

- 型態▸ 主動技能
- 對象▸ 自動使用，使用時有效範圍如下
- 攻擊力▸ 聖十字審判基本攻擊力為最終攻擊力+最終魔法攻擊力。
- 攻擊類型▸ 聖屬性魔法連續攻擊。
- 消耗SP▸ 30＋技能等級x7
- 施法時間▸ 3秒，施展後會有1.5秒延遲。

技能等級	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
攻擊力	140%	180%	220%	260%	300%	340%	380%	420%	460%	500%

效能▸ 以自己為中心做出一個大十字架範圍來執行神的審判，施法者本身也會受到一點傷害，這項技能可以在0.9秒內以每0.3秒的間距對敵人做出3次的攻擊，這項技能施展後，施展者有0.9秒的時間不能移動。

注意事項▸ 施展時間內就算受到攻擊，該次施法也不會被取消，但是施法時間中，裝備防禦力則變為2/3，施法後，施展者也會受到聖十字審判的最終攻擊力的1/2傷害。還有受到聖十字審判的不死系魔物和惡魔系魔物，都會陷入黑暗狀態（boss級魔物除外）。

犧牲

Devotion

型態▸ 主動技能 | 對象▸ 組隊1人（施展對象有限制，施展者與對象的等級相差10級以上時就不能使用） | 消耗SP▸ 25

級別 5 | 施法時間▸ 3秒

技能等級	1	2	3	4	5
範圍	7	8	9	10	11
持續時間	1分	1分30秒	2分	2分30秒	3分
重複使用	1人	2人	3人	4人	5人

效能▸ 指定的組隊員所遭遇的傷害力自己全部接受，限被指定的組隊員和施展者，在一定的範圍內要相當接近才行，若離開一定的範圍或地圖移動死亡等，有距離時此效能就無效。

注意事項▸ 從組隊員那裡獲得來的傷害值不計入在防禦力裏面，傷害值是從組隊員，把防禦力計算完之後的傷害值。只是從組隊員那裡獲得到的傷害值，自動防禦會阻擋，還有當組員是十字軍不能對他使用。

神祐之光

Providence

型態▸ 主動技能 | 對象▸ 玩家1人 | 消耗SP▸ 30 | 射程距離▸ 與魔法射程距離一樣 | 持續時間▸ 180秒

級別 5 | 施法時間▸ 3秒

技能等級	1	2	3	4	5
對惡魔系魔物的抵抗力	5%	10%	15%	20%	25%
對聖屬性魔物的抵抗力	5%	10%	15%	20%	25%

效能▸ 降下神的佑護，增加對惡魔系攻擊的抵抗力，和聖屬性攻擊的抵抗力。

光之盾

Defender

型態▸ 主動技能 | 對象▸ 對自己使用 | 消耗SP▸ 30 | 施法時間▸ 無，施展後會有0.8秒延遲時間。

級別 5 | 持續時間▸ 180秒

技能等級	1	2	3	4	5
遠距離傷害的抵抗力	20%	35%	50%	65%	80%

效能▸ 使用時對遠距離物理攻擊減少傷害力，傷害力減少量依據技能等級有所不同，施法時可以感覺到移動速度和攻擊速度變慢，使用犧牲的組隊員也會有所影響。

注意事項▸ 在已使用的狀態下，若再使用一次光之盾的話，效能會消失掉，一定要裝備盾牌時才能使用。

長矛加速術

Spear Quicken

型態▸ 主動技能 | 對象▸ 對自己使用 | 消耗SP▸ 20＋（技能等級＋4） | 施法時間▸ 無

級別 10

技能等級	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
持續時間	30秒	60秒	90秒	120秒	150秒	180秒	210秒	240秒	270秒	300秒
攻速增加	21%	22%	23%	24%	25%	26%	27%	28%	29%	30%

效能▸ 使用雙手槍時增加攻擊速度，增加的攻擊速度會有2段加速。

注意事項▸ 一定要裝備雙手槍才能使用，卸下裝備時，此技能效能也會消失。

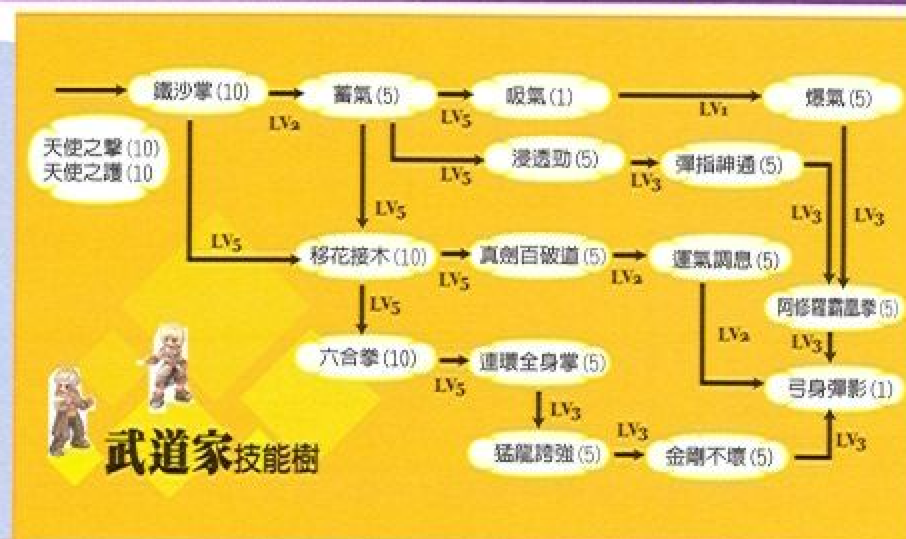
其他技能

長矛使用熟練度(10) | 騎乘術(1) | 騎兵修練(5) | 治癒術(10) | 天使之擊(10) | 天使之護(10) | 治療術(1)

武道家(Monk)

武道家的技能著重於各式各樣令人眼花的連續技，不管是可使用遠距離攻擊的「彈指神通」，還是可強化肉體的「金剛不壞」，甚至是擁有瞬間最大破壞力的「阿修羅霸凰拳」，都是一步步從最基本的「鐵沙掌」練起，但不管是哪一種型態，高素質的力、敏將是武道家強悍的根本所在。

提醒一點，在服事時期千萬別忘了把「天使之擊」和「天使之護」兩種技能修習至滿，這樣才能學習到基礎的「鐵沙掌」技能，免得到時候讓已經吃緊的技能點數還得回頭浪費在一轉的技能上，那可非常地划不來。



鐵沙掌

Iron Palm

型態▸ 被動技能 | 對象▸ 自己

級別 10

技能等級	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
增加的傷害力	+3	+6	+9	+12	+15	+18	+21	+24	+27	+30

效能▸ 使用拳套系列武器和空手時，會增加傷害力

蓄氣

Spirit Sphere

型態▸ 主動技能 | 對象▸ 對自己使用 | 施法時間▸ 3秒，因為不是魔法，所以不會被中斷，DEX也會影響施法時間。

級別 5 | 消耗SP▸ 15

技能等級	1	2	3	4	5
球體數字	1	2	3	4	5

效能▸ 把氣聚集起來成為具體化，具體化的氣（氣球體）會跟隨著施展者而行，某些技能的施展會消耗氣球體。持續時間：生成的氣球體持續時間為每1個氣球體10分鐘。

運氣調息

型態▸ 被動技能 | 對象▸ 自己

Spiritual Relaxation 級別 5

效能▸ 坐下時，每10秒就恢復額外的HP和SP，重量在50%以上時，每20秒也恢復額外的HP和SP。

注意事項▸ 增加的恢復量，和劍士的快速回復技能、魔法師的禪心技能是一樣的（視VIT與INT來得到增加值）

技能等級	1	2	3	4	5
HP恢復	+4	+8	+12	+16	+20
SP恢復	+2	+4	+6	+8	+10

六合拳

型態▸ 被動技能 | 對象▸ 自己 | 延遲時間▸ 延遲時間隨著施展者的DEX和AGI越高時，延遲時間會越短。

Triple Blows 級別 10

技能等級	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
3連擊機率	29%	28%	27%	26%	25%	24%	23%	22%	21%	20%
攻擊力	120%	140%	160%	180%	200%	220%	240%	260%	280%	300%

效能▸ 攻擊中有一定的機率擊出3連擊，3連擊攻擊發動後會有一定的時間延遲，假如學習到「連環全身掌」的話，延遲後再啓動連環全身掌時，會有額外的延遲時間被啓動。

連環全身掌

型態▸ 主動技能 | 對象▸ 六合拳啓動中的敵1人 | 消耗SP▸ 15+技能等級x2 | 施法時間▸ 無，延遲時間隨著施展者的DEX和AGI越高時，延遲時間會越短。

Quadruple Blows 級別 5

攻擊類型▸ 無屬性，近距離物理連擊攻擊。

技能等級	1	2	3	4	5
攻擊力	200%	250%	300%	350%	400%

效能▸ 啓動六合拳後的延遲時間時才能使用，類似音速投擲一樣讓給予對方4連擊，4連擊後有一定的延遲時間，假如學習「猛龍誇強」的話，延遲後再啓動猛龍誇強時，會有額外的延遲時間被啓動。

猛龍誇強

型態▸ 主動技能 | 對象▸ 連環全身掌啓動中的敵1人 | 施法時間▸ 無，延遲時間隨著施展者的DEX和AGI越高時，延遲時間會越短。

The way of the dragon 級別 5

消耗SP▸ 20+技能等級x3

攻擊型態▸ 無屬性，近距離物理攻擊

技能等級	1	2	3	4	5
攻擊力	300%	360%	420%	480%	540%

注意事項▸ 消耗1個氣球體，猛龍誇強後，阿修羅霸凰拳只有4個蓄氣也能啓動，沒有施法時間直接啓動。

效能▸ 啓動連環全身掌後的延遲時間時才能使用，當對方被傷害擊中的同時往後退5格，使用後會有一定的延遲時間，假如學習到「阿修羅霸凰拳」，且在爆氣的狀態下，蓄氣4個以上時，延遲後再啓動阿修羅霸凰拳時，會有額外的延遲時間被啓動。

阿修羅霸凰拳

型態▸ 主動技能 | 對象▸ 敵1人 | 攻擊型態 ▸ 無屬性， 近距離物理攻擊。

Asura Strike 級別 5

技能等級	1	2	3	4	5
增加的攻擊力	400	550	700	850	1000
事前施法時間	4 秒	3.5 秒	3 秒	2.5 秒	2 秒
施展後的延遲時間	3 秒	2.5 秒	2 秒	1.5 秒	1 秒

效　能▸ 只能在爆氣狀態時才能使用的技能，根據自己所剩的SP量多寡，給予對方極大的傷害力，SP會全部耗盡，還有氣爆炸狀態會解除。

注意事項▸ 消耗5個氣球體

引身彈影

型態▸ 主動技能 | 對象▸ 地面1格

Dash like a bullet 級別 1

消耗SP▸ 10

技能等級	1	2	3	4	5
球體數字	1	2	3	4	5

效能▸ 被選擇的地面1格可做瞬間移動，現在位置的空格和被選擇的空格若不是在一條直線上的移動時，此技能就會失敗。

注意事項▸ 消耗1個氣球體

移花接木

型態▸ 被動技能 | 對象▸ 自己

Falling Pear Patals 級別 10

技能等級	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
迴避率增加	+1	+3	+4	+6	+7	+9	+10	+12	+13	+15

效能▸ 迴避敵人的攻擊，迴避率會上升。

真劍百破道

型態▸ 主動技能 | 對象▸ 對自己使用 | 消耗SP▸ 10 | 施法時間▸ 無，施展後會有0.5秒的延遲。

Dilema 級別 5

效能▸ 在一定的時間內抓住敵人的攻擊，類似反擊一樣，使用時在一定的時間內僵硬，施展者和攻擊者在一定的時間內都陷入無法移動的狀態，這時候若是施展者或攻擊者其中一個人死亡的話，另外一個人就會解除狀況。當技能等級上升時，在真劍百破道的狀態時可對對方使用某些技能，使用完這技能之後，真劍百破道的狀況會自動解除。

注意事項▸ 消耗1個氣球體，刀刃被抓到的對方無法使用道具。Lv5時會自動施展「阿修羅霸凰拳」，在這種狀態時就算只有4個蓄氣也可以使用。

技能等級	1	2	3	4	5
發動的時間	0.5 秒	0.7 秒	0.9 秒	1.1 秒	1.3 秒
持續持久的時間	20秒	30秒	40秒	50秒	60秒
可使用的技能	無	彈指神通	浸透勁	連環全身掌	阿修羅霸凰拳

彈指神通

型態▸ 主動技能 | 對象▸ 敵1人 | 施法時間▸ 1秒-(連擊次數x1秒)，沒有中間停止時間，因DEX的關係施法時間受影響，施展後會有0.5秒的延遲時間。

Manipulate Spirit Sphere 級別 5

消耗SP▸ 10

攻擊型態▸ 無屬性，遠距離特殊物理攻擊。

技能等級	1	2	3	4	5
攻擊力	150%	175%	200%	225%	250%
連擊可行的次數	1	2	3	4	5

效能▸ 可對敵人發出氣彈的遠距離攻擊，技能等級上升時可用氣球體，一次可按自己的技能等級高低做出所須的攻擊。

注意事項▸ 使用的技能等級，有連發使用次數的氣球體的話，使用一次可做連續的攻擊，換句話說要使用的話，最起碼要有需要一個氣球體(當氣體球為5個的時候，使用技能5的彈指神通時可做5次的攻擊)

浸透勁

型態▸ 主動技能 | 對象▸ 敵1人 | 攻擊型態▸ 無屬性，近距離特殊物理攻擊。

Psychic Wave 級別 5

施法時間▸ 1秒，沒有中間停止時間，施展後會有0.5秒的延遲時間，因DEX的關係影響施法時間。

技能等級	1	2	3	4	5
攻擊力	175%	250%	325%	400%	475%
SP消耗	10	14	17	19	20

效能▸ 運用氣給予敵人體內打擊，當敵人的DEF越高時會給予較高的傷害力，攻擊時可完全不理會對方的防禦力。

注意事項▸ 消耗1個氣球體

吸氣

型態	主動技能	對象	玩家1人(自己或他人)	SP消耗	6	施法時間	2秒

Inhale Spirit Sphere　級別 1

效能▸ 把氣球體吸收可SP，每1個氣球體可恢復10SP，若沒有氣球體的話沒有任何效能。

注意事項▸ 在PVP模式下也可以對其他武道家使用，其它武道家正在攜帶氣球體時，把敵人的氣球體消失掉的同時可恢復SP。

爆氣

型態	主動技能	對象	對自己使用	消耗SP	15	持續時間	180秒	施法時間	無

Ctitic Explosion　級別 5

技能等級	1	2	3	4	5
增加的必殺攻擊機率	10%	12.5%	15%	17.5%	20%

其它▸ 消耗5個氣球體，在氣爆炸的狀態時，SP並不會自動恢復，但是可以透過技能恢復。

效能▸ 使用的話對施展者在一定的時間內提高必殺攻擊率。

金剛不壞

型態	主動技能	對象	對自己使用	施法時間	5秒，不會被中斷，因DEX的關係會影響施法時間。

Physical Immune　級別 5　消耗SP▸ 50%

技能等級	1	2	3	4	5
持續時間	30秒	60秒	90秒	120秒	150秒

效能▸ 在持續時間中，施展者的 DEF、MDEF會固定在90，但在持續時間內無法使用任何技能，攻擊速度也會減少25%(只有主動技能不可使用，被動技能可使用)，移動速度會減慢。

注意事項▸ 消耗5個氣球體

賢者(Sage)

賢者的技能都偏向予”屬性“方面，而目前有個討論是關於「地元素領域」這技能，因為照目前字面上的解釋來說，它有著能將所屬地上的法術通通無效化，這對於在PVP或是攻城戰中能使得玩家不用懼怕巫師的法術攻擊，不過目前依然只是推論，還尚未得到真正的實驗證實及其實用性。另外就是能自由自在的變更地區屬性，這使得法(巫)師都有樂於組隊的傾向，因為這將使得法術再施展時會有更為強大的功效，再配合上屬性甲的話更能有額外的能力提升，而最實用的莫過於水球巫師了，隨時都能在腳下生出水來使用威力強大、施法快的「水球術」。



進化之書

型態	被動技能	對象	自己

Advanced Book　級別 10

技能等級	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
攻擊力	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30

效能▸ 使用書類武器時能增加攻擊力。

取消施法

型態	主動技能	對象	對自己使用	SP消耗	2	施法時間	無

Cast Cancel　級別 5

技能等級	1	2	3	4	5
取消時的SP消耗量	90%	70%	50%	30%	10%

效能▸ 只有在魔法施展時可以使用，能取消正在施展中的魔法、立刻恢復行動。魔法被取消時，施展中SP依舊被消耗，但隨著等級的不同，SP消耗量也會減少。

魔法懲罰

型態	主動技能	對象	對自己使用	施法時間	無，施展後有1.5秒的延遲。

Magic Rod　級別 5　SP消耗▸ 2

技能等級	1	2	3	4	5
時間	0.4秒	0.6秒	0.8秒	1秒	1.2秒
SP吸收量	20%	40%	60%	80%	100%

效能▸ 當自己受到魔法鎖定攻擊的時候(區域魔法除外)，在一定的時間內可以吸收對方所耗的SP，且不受攻擊魔法的傷害力。

注意事項▸ 如果對方使用念咒拆除時，這時施展者用魔法懲罰將他吸收的話，則該對象會受到20%的SP傷害。

念咒拆除

型態	主動技能	對象	魔法施展中的敵1人	SP消耗	10	攻擊力	無	施法時間	0.7秒

Spell Breaker　級別 5　射程距離▸ 基本魔法射程距離

技能等級	1	2	3	4	5
SP吸收量	0%	25%	50%	75%	100%

效能▸ 對魔法施展中敵1人使用時，敵人施法會被解除，同時可以吸收對方施展該法術所消耗的SP，就算是有劍魚卡片的”施法不中斷”效果也是一樣結果。

注意事項▸ 若是使用對象使用用念咒拆除將魔法懲罰吸收的話，施展者就會受到20%的SP傷害。

自動念咒

型態	主動技能	對象	對自己使用	SP消耗	35	施法時間	3秒

Auto Spell　級別 10

技能等級	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
啟動機率(%)	7%	9%	11%	13%	15%	17%	19%	21%	23%	25%
持續時間(秒)	120	150	180	210	240	270	300	330	360	390

效能▸ 若是選擇自己的任何一項魔法技能時，在一般的物理攻擊中，會有一定機率發動所選擇的技能，且不需施法時間，使用的該項技能只會消耗一般使用時的2/3SP消耗量(SP若不足時則無法發射)。

注意事項▸ 無法選擇自己沒有學過的技能，等級上升所選擇的技能等級不同時，只會顯示最高等級，選擇的等級為3等級時，從1～3級隨機出現，第1等級為50%，第2等級為35%，第3等級為15%。

* 技能等級1以上=心靈爆破(3) * 技能等級2以上=冰箭術(1)、火箭術(1)、雷擊術(1) * 技能等級3以上=冰箭術(2)、火箭術(2)、雷擊術(2)
* 技能等級4以上=冰箭術(3)、火箭術(3)、雷擊術(3) * 技能等級5以上=聖靈招喚(1) * 技能等級6以上=聖靈招喚(2)
* 技能等級7以上=聖靈招喚(3) * 技能等級8以上=火箭術(1) * 技能等級9以上=火箭術(2) * 技能等級10以上=冰凍術(1)

自由施法

型態▸ 被動技能 | 對象▸ 自己

Free Cast 級別 10

效能▸ 在魔法施展中可同時進行攻擊與移動，移動速度與攻擊速度隨等級不同而有所不同。

技能等級	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
移動速度(%)	30%	35%	40%	45%	50%	55%	60%	65%	70%	75%
攻擊速度(%)	55%	60%	65%	70%	75%	80%	85%	90%	95%	100%

火焰屬性附加

型態▸ 主動技能 | 對象▸ 組隊員 1人 | SP消耗▸ 40 | 持續時間▸ 20分 | 施法時間▸ 3秒

Flame Launcher 級別 5

效能▸ 讓對象的武器會在一定的時間內被賦予火屬性，技能等級不同則失敗機率也有不同，失敗時則該武器會破損。

技能等級	1	2	3	4	5
成功機率	80%	85%	90%	95%	100%

注意事項▸ 需消耗1個火靈礦石

水屬性附加

型態▸ 主動技能 | 對象▸ 組隊員 1人 | SP消耗▸ 40 | 持續時間▸ 20分 | 施法時間▸ 3秒

Frost Weapon 級別 5

效能▸ 讓對象的武器會在一定的時間內被賦予水屬性，技能等級不同則失敗機率也有不同，失敗時則該武器會破損。

技能等級	1	2	3	4	5
成功機率	80%	85%	90%	95%	100%

注意事項▸ 需消耗1個水靈礦石

風屬性附加

型態▸ 主動技能 | 對象▸ 組隊員 1人 | SP消耗▸ 40 | 持續時間▸ 20分 | 施法時間▸ 3秒

Lightning Loader 級別 5

效能▸ 讓對象的武器會在一定的時間內被賦予風屬性，技能等級不同則失敗機率也有不同，失敗時則該武器會破損。

技能等級	1	2	3	4	5
成功機率	80%	85%	90%	95%	100%

注意事項▸ 需消耗1個風靈礦石

地屬性附加

型態▸ 主動技能 | 對象▸ 組隊員 1人 | SP消耗▸ 40 | 持續時間▸ 20分 | 施法時間▸ 3秒

Seismic Weapon 級別 5

效能▸ 讓對象的武器會在一定的時間內被賦予地屬性，技能等級不同則失敗機率也有不同，失敗時則該武器會破損。

技能等級	1	2	3	4	5
成功機率	80%	85%	90%	95%	100%

注意事項▸ 需消耗1個地靈礦石

龍知識

型態▸ 被動技能

對象▸ 自己

Dragonology 級別 5

效能▸ 透過對龍族的研究，提高對龍族的防禦力與攻擊力。

技能等級	1	2	3	4	5
增加對龍族的防禦力	4%	8%	12%	16%	20%
增加對龍族的攻擊力	4%	8%	12%	16%	20%

火元素領域

型態▸ 主動技能 | 對象▸ 地面1格(所有生物) | 射程距離▸ 2格 | SP消耗▸ 50-(技能等級x2) | 施法時間▸ 5秒

Volcano 級別 5 | 持續時間▸ 3分

注意事項▸ 使用時，需消耗1個黃色魔力礦石，無法重複使用1次以上，也不會與其它的地面魔法重複。另外，火、水、風、地元素領域中，只有最近一次使用的區域有效。

技能等級	1	2	3	4	5
增加火屬性攻擊力	10%	14%	17%	19%	20%
ATK 增加	10	20	30	40	50%
範圍	5x5	5x5	7x7	7x7	9x9

效能▸ 施展對象的範圍內，能增加所有的火屬性攻擊力，火屬性者ATK會上升，另外施展對象的範圍上方不可使用冰刃之牆。

水元素領域

型態▸ 主動攻擊 | 對象▸ 地面1格(所有生物) | 射程距離▸ 2格 | 持續時間▸ 3分 | 施法時間▸ 5秒

Deluge 級別 5 | SP消耗▸ 50-(技能等級x2)

效　能▸ 施展對象的範圍內，能增加所有的水屬性攻擊力，水屬性者HP最大值會上升，在施展對象的範圍之上，可以使用水系的魔法(水球術、天使之淚)。需消耗1個黃色魔力礦石。

技能等級	1	2	3	4	5
水屬性攻擊力增加	10%	14%	17%	19%	20%
MaxHp 增加	5%	9%	12%	14%	15%
範圍	5x5	5x5	7x7	7x7	9x9

風元素領域

型態▸ 主動技能 | 對象▸ 地面1格(所有生物) | 射程距離▸ 2格 | SP消耗▸ 50-(技能等級x2) | 施法時間▸ 5秒

Violent Gale 級別 5 | 持續時間▸ 3分

效能▸ 施展對象的範圍內，能增加所有的風屬性攻擊力，風屬性者迴避率會增加，另外在施展對象的範圍上方，火燄之壁的時間增加1.5倍。需消耗1個黃色魔力礦石。

技能等級	1	2	3	4	5
增加風屬性攻擊力	10%	14%	17%	19%	20%
迴避率 增加	3	6	9	12	15
範圍	5x5	5x5	7x7	7x7	9x9

地元素領域

型態▸ 主動技能 | 對象▸ 地面 1格 | 射程距離▸ 2格 | 持續時間▸ 3分 | 施法時間▸ 5秒

Land Protector 級別 5 | SP消耗▸ 70-(技能等級x4)

效　能▸ 施展對象一定的方格內，會在地面上設出一塊無法設置魔法的區域，此地區行成時如果該地區有其它魔法時，該魔法會被消除。

技能等級	1	2	3	4	5
持續時間	2分	2分45秒	3分30秒	4分15秒	5分
範圍	7x7	7x7	9x9	9x9	11x11

注意事項▸ 使用時需消耗1個藍色魔力礦石和黃色魔力礦石，無法重複使用1次以上，也不會與其它的地面魔法重複。另外，火、水、風、地元素領域中，只有最近一次使用的區域有效。

魔法效果解除

型態▸ 主動技能 | 對象▸ 敵 1人 | 射程距離▸ 魔法射程距離 | 持續時間▸ 瞬間 | 施法時間▸ 2秒

Dispell 級別 5

技能等級	1	2	3	4	5
成功機率	60%	70%	80%	90%	100%

效能▸ 有一定的機率，來解除附加在對方身上的魔法，與施展對象的MDEF有關。

注意事項▸ 使用時需消耗各1個黃色魔力礦石和紅色魔力礦石。

隨機技能

型態▸ 主動技能 | 對象▸ 隨技能效能而有變動 | 施法時間▸ 隨技能效能而有變動

Abracadabra 級別 10 | SP消耗▸ 50 | 注意事項▸ 使用時需消耗2個黃色魔力礦石

效　能▸ 使用時效能隨機決定，技能等級不同，隨機發動的技能量也會增加。

其他技能

地震術 (5) | 崩裂術 (5) | 怪物情報 (1)

吟遊詩人&舞孃 (Bard&Dancer)

吟遊詩人和舞孃的技能大都屬於輔助系居多，吟遊詩人為攻擊性的輔助技能，舞孃則是偏於防禦系的輔助技能，但是經由兩人合奏的技能一經使出後，那威力堪稱驚天動地，尤其以最後一招「諸神黃昏」最為可怕，但也因為威力的關係，在這次的改版中並未預計要開放出，這點蠻令人遺憾的……







共同技能

臨機應變

型態▸ 主動技能 | 對象▸ 自己 | SP消耗▸ 1

Adaptation To Circumstances 級別 1

效能▸ 施展中的舞蹈或歌曲在中間停止，這時候不能再唱安可。

安可

型態▸ 主動技能 | 對象▸ 自己 | SP消耗▸ 1

Encore 級別 1

效　能▸ 自己最後一次所施展的舞蹈或歌曲再施展一次，只需要消耗掉平常的1/2SP量，就可以使用此技能。

吟遊詩人專用技能

操控樂器

型態▸ 被動技能 | 對象▸ 自己

Musical Lesson 級別 10

技能等級	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
增加的傷害力	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30

效能▸ 提高操控樂器的能力，使用樂器系列技能攻擊時，會提高傷害力，讓音樂技能 (演奏技能) 效能提高。

樂器攻擊

型態▸ 主動技能 | 對象▸ 敵1人 | SP消耗▸ 固定為 8 | 攻擊▸ 無屬性，遠距離物理攻擊。 | 施法時間▸ 1.5 秒

Musical Strike 級別 5

技能等級	1	2	3	4	5
增加的傷害力	150%	175%	200%	225%	250%

效　能▸ 使用樂器可以發射強力的箭矢，這技能在音樂技能演奏中也可以使用。

注意事項▸ 只能在裝備樂器系列武器時才能使用，另外攻擊屬性受到所裝備的箭矢屬性而受影響。

不諧和音

型態▸ 演奏技能 | 對象▸ 自己周圍9x9格(敵) | 傷害力▸ 傷害力是受不諧和音等級，和操控樂器等級而受影響。 | 持續時間▸ 30 秒 | 施法時間▸ 無

Dissonance 級別 5 | SP消耗▸ 15+(技能等級x3)，持續時間中，每3秒消耗SP1。 | 攻擊型態▸ 無屬性攻擊，不理會防禦力的攻擊。

技能等級	1	2	3	4	5
基本傷害力	40	50	60	70	80

效能▸ 在範圍內的敵人，經過一段的時間給予固定的傷害力，最初啓動時為1次，每3秒會攻擊1次，總共攻擊11次。

注意事項▸ 演奏技能重疊所產生的不諧和音時，沒有額外的持續時間，技能等級無條件為1，傷害力為40。

冷笑話

Frost Joker

型態：主動技能　對象：施展者所見到的畫面全體　SP消耗：10+(技能等級x2)　持續時間：使用時3秒後啟動，瞬間。　施法時間：無

級別 5　傷害力：無

效　能：在範圍內的所有敵人，以技能等級的不同會得到冰凍的機率

技能等級	1	2	3	4	5
冰凍機率	20%	25%	30%	35%	40%

吹口哨

A Whistle

型態：演奏技能　對象：自己周圍9x9格(所有玩家)　持續時間：60秒　施法時間：無

級別 10　SP消耗：20+(技能等級x4)，持續時間中，每5秒消耗SP1。

效能：在範圍內把玩家的迴避率和完全迴避率，上升迴避率是受操控樂器和施展者的AGI而受影響。完全迴避是受操控樂器和施展者的LUK而受影響。

技能等級	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
迴避率增加	1%	2%	3%	4%	5%	6%	7%	8%	9%	10%
完全迴避增加	1%	1%	2%	2%	3%	3%	4%	4%	5%	5%

刺客的黃昏

Assassin Cross of Sunset

型態：主動技能　對象：施展者所見到的畫面全體　持續時間：120秒　施法時間：無

級別 10　SP消耗：35+(技能等級x3)，持續時間中，每3秒消耗SP1。

效　能：在範圍內把玩家的攻擊速度上升，但對使用中的「雙手劍攻擊速度增加」或「速度激發」的玩家是無效的。

技能等級	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
攻擊速度增加	11%	12%	13%	14%	15%	16%	17%	18%	19%	20%

攻速增加：攻擊速度增加量是受操控樂器和施展者的AGI而受I影響。

布萊奇之詩

A Poem of Bragi

型態：演奏技能　對象：自己周圍9x9格(所有玩家)　持續時間：180秒　施法時間：無

級別 10　SP消耗：35+(技能等級x5)，持續時間中，每5秒消耗SP1。

效能：在範圍內的玩家可以減少施法時間和之後的延遲時間。施法時間減少量是受施展者的操控樂器和DEX而影響，延遲時間減少量是受施展者的操控樂器和INT而影響。

技能等級	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
施法時間減少	3%	6%	9%	12%	15%	18%	21%	24%	27%	30%
延遲時間減少	3%	6%	9%	12%	15%	18%	21%	24%	27%	50%

注意事項：因祭司的技能犧牲祈福，而施法時間被縮短的狀態時，犧牲祈福的效果會被抵銷

伊登的蘋果

The Apple of Idun

型態：演奏技能　對象：自己周圍9x9格(所有玩家)　持續時間：180秒　施法時間：無

級別 10　SP消耗：35+(技能等級x5)，持續時間中，每6秒消耗SP1。

效　能：把範圍內的玩家增加HP最大值，每過一段時間會恢復一定的HP，HP恢復時剛開始時1次，之後每6秒恢復1次，總計共恢復31次。HP最大值增加量是受施展者的操控樂器和VIT而影響。HP恢復量是受施展者的操控樂器和VIT而影響。

技能等級	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
MHP增加	7%	9%	11%	13%	15%	17%	19%	21%	23%	25%
HP恢復量	20	40	60	80	100	120	140	160	180	200

注意事項：對不死系魔物無法給予傷害力。

舞孃專用技能

練習舞蹈

Danging Lesson

型態：被動技能　對象：自己

級別 10

技能等級	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
殺傷力增加	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30

效能：讓身體的能力上升，使用鞭子系列攻擊時增加傷害力，並能讓音樂技能(舞蹈技能)的效能提高。

纏箭投擲

Throw Arrow

型態：主動技能　對象：敵1人　傷害力：無屬性，遠距離物理攻擊　施法時間：1.5 秒

級別 5　SP消耗：固定為8

效　能：利用鞭子把箭矢纏住然後再投擲，這技能可在音樂技能演奏中使用。

技能等級	1	2	3	4	5
殺傷力增加	150%	175%	200%	225%	250%

注意事項：只有裝備鞭子系列武器時才能使用，另外攻擊屬性受到所裝備的箭矢屬性而受影響。

醜陋之舞

Ugly Dance

型態：舞蹈技能　對象：自己周圍9x9格(敵)　SP消耗：20+(技能等級x3)，持續時間中，每3秒消耗SP1。　持續時間：30秒

級別 5　施法時間：無

技能等級	1	2	3	4	5
SP 傷害力	10	15	20	25	30

效能：在範圍內的敵人，於一定的時間內把敵人的SP給予固定的傷害力，最初啓動時1次，此後每3秒給予1次傷害力，總計給予11次的攻擊。

注意事項：舞蹈技能重疊所產生的醜陋之舞時，沒有持續的時間，技能等級無條件為1，SP傷害力為10。

攻擊型態：無屬性攻擊，不理會防禦力攻擊。傷害力是受施展者的練習舞蹈和醜陋之舞等級而影響。

驚聲尖叫

Scream

型態：主動技能　對象：施展者所見到的畫面全體　傷害力：無　持續時間：使用時3秒後啓動，瞬間。　施法時間：無

級別 5　SP消耗：10+(等級技能x2)

效　能：在範圍內所有的敵人，以技能等級的不同會陷入昏迷狀態。

技能等級	1	2	3	4	5
昏迷機率	30%	35%	40%	45%	50%

哼唱之音

型態▸ 舞蹈技能 | 對象▸ 自己周圍9x9格(所有玩家) | 持續時間▸ 60秒 | 施法時間▸ 無

Humming 級別 10 SP消耗▸ 20+(技能等級x2)，持續時間中，每5秒消耗SP1。

效能▸ 提升範圍內玩家的命中率，提升命中率值是受施展者的練習舞蹈和DEX而影響。

技能等級	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
命中率增加	2%	4%	6%	8%	10%	12%	14%	16%	18%	20%

勿忘我

型態▸ 舞蹈技能 | 對象▸ 自己周圍9x9格(敵) | 持續時間▸ 180秒 | 施法時間▸ 無

Please Don' t Forget Me 級別 10 SP消耗▸ 25+(技能等級x3)，持續時間中，每10秒消耗SP1。

效 能▸ 把範圍內的敵人移動速度和攻擊速度減慢，被減慢的移動速度和攻擊速度-1階段，而之前所施展能增加移動速度和攻擊速度的技能會被取消。攻擊速度減少量是受施展者的練習舞蹈和STR而影響，移動速度量是受施展者的練習舞蹈和STR而影響。

技能等級	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
攻擊速度降低	3%	6%	9%	12%	15%	18%	21%	24%	27%	30%
移動速度降低	2%	4%	6%	8%	10%	12%	14%	16%	18%	20%

女神之吻

型態▸ 舞蹈技能 | 對象▸ 自己周圍9x9格(所有玩家) | 持續時間▸ 120秒 | 施法時間▸ 無

Fortune' s kiss 級別 10 SP消耗▸ 40+(技能等級x3)，持續時間中，每4秒消耗SP1。

效能▸ 把範圍內的玩家必殺攻擊率提高，必殺攻擊率提升值是受施展者的練習舞蹈和LUK而影響。

技能等級	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
必殺攻擊率增加	1%	2%	3%	4%	5%	6%	7%	8%	9%	10%

為您服務

型態▸ 舞蹈技能 | 對象▸ 自己周圍9x9格(所有玩家) | 持續時間▸ 180秒 | 施法時間▸ 無

Service For you 級別 10 SP消耗▸ 35+(技能等級x5)，持續時間中，每5秒消耗SP1。

效 能▸ 讓範圍內的玩家，增加SP最大值，使用此技能時會減少SP的消耗量。SP最大值增加量是受施展者的練習舞蹈和INT而影響。SP消耗量是受施展者的練習舞蹈和INT而影響。

技能等級	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
MSP 增加	11%	12%	13%	14%	15%	16%	17%	18%	19%	20%
消耗量減少	13%	16%	19%	22%	25%	28%	31%	34%	37%	40%

合奏技能

搖籃曲

型態▸ 合奏技能 | 對象▸ 自己周圍的9x9格(敵) | SP消耗▸ 20，持續時間中，每4秒消耗SP1。 | 持續時間▸ 60秒 | 施法時間▸ 無

Lullaby 級別 1 注意事項▸ 對Boss級魔物無效

效能▸ 讓範圍內的敵人有一定的機率陷入睡眠，啟動時1次，之後每6秒啟動1次，總計共啟動11次，睡眠機率和施展者們的INT有關。

經驗值倍增

型態▸ 合奏技能 | 對象▸ 自己周圍9x9格(敵) | 持續時間▸ 60秒 | SP消耗▸ 20，持續時間中，每3秒消耗SP1。 | 施法時間▸ 無

Mr. Kim A Rich Man 級別 5

效 能▸ 在範圍內當對方死亡時，所得到的經驗值會增加。

技能等級	1	2	3	4	5
經驗值增加	150%	175%	200%	225%	250%

戰鼓震天

型態▸ 合奏技能 | 對象▸ 自己週圍9x9格(只限組隊員) | SP消耗▸ 35+(技能等級x5)，持續時間中，每3秒消耗SP1。 | 持續時間▸ 60秒

級別 5 施法時間▸ 無

The Sound Of a Drum On the Battlefield

效能▸ 範圍內組隊員們的ATK和DEF會上升

技能等級	1	2	3	4	5
ATK增加	50	75	100	125	150
DEF增加	4	6	8	10	12

尼貝隆根之戒指

型態▸ 合奏技能 | 對象▸ 自己周圍9x9格(只限組隊員) | 持續時間▸ 60秒 | SP消耗▸ 35+(技能等級x5)，持續時間中，每3秒消耗SP1。 | 施法時間▸ 無

The Ring of Nibelungen 級別 5

效 能▸ 範圍內組隊員們所使用的武器等級為4時，讓等級4的武器威力變更強。

技能等級	1	2	3	4	5
ATK 增加	150%	200%	250%	300%	350%

洛奇的悲鳴

型態▸ 合奏技能 | 對象▸ 自己周圍9x9格(所有生物) | SP消耗▸ 15，持續時間中，每4秒消耗SP1。 | 持續時間▸ 60秒 | 施法時間▸ 無

Roki' s Weil 級別 1 效能▸ 在範圍內的所有生物無法使用技能和魔法。 注意事項▸ Boss級魔物不屬於此範圍

觸媒之所

型態▸ 合奏技能 | 對象▸ 自己周圍9x9格(只限組隊員) | 持續時間▸ 60秒 | SP消耗▸ 10，持續時間中，每5秒消耗SP1 | 施法時間▸ 無

Into The Abyss 級別 1 效 能▸ 在範圍內的組隊員們使用技能時，不需要消耗魔力礦石或是陷阱。

不死神齊格弗里德

型態▸ 合奏技能 | 對象▸ 自己週圍9x9格(只限組隊員) | SP消耗▸ 20，持續時間中，每3秒消耗SP1。 | 持續時間▸ 60秒

Invulnerable Siegfried 級別 5 施法時間▸ 無

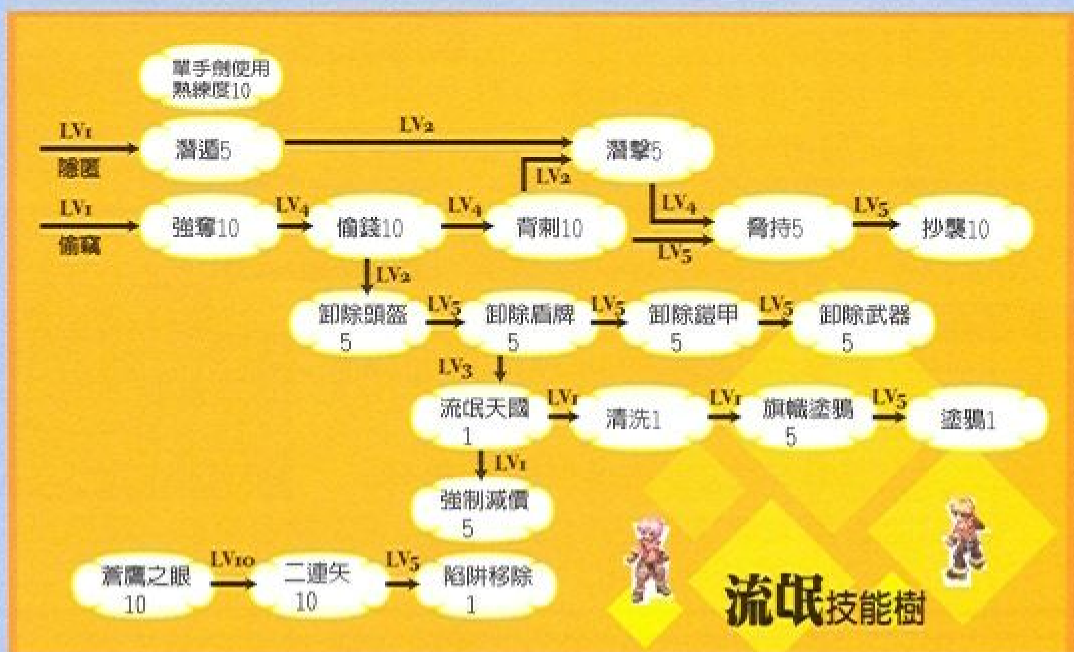
效能▸ 範圍內的組隊員們，對火屬性、水屬性增加抵抗力。

技能等級	1	2	3	4	5
抵抗力	+40	+50	+60	+70	+80

流氓 (Rogue)

流氓的技能中，目前首推好用的有「背刺」、「強奪」及「潛遁」，而「抄襲」技能可能就得看需要而有不同的抄襲招示，現在先來討論一下這三招的好用之處。「背刺」的優點就在於它最高有700%的攻擊力！還有就是"必中"的效果，儘管是迴避率超高的裘卡或是邪骸浪人，通通都躲不開，裝備弓箭也可使用且不會消耗箭，出門帶著各種屬性箭來替換，遇到任何屬性的怪都不怕囉！

「強奪」的話就如同偷竊技能般，只不過它不需要消耗SP且是在戰鬥中自行發動，或許常常會給玩家各種不同的意外驚喜喔！「潛遁」話就如同是「隱匿」和「偽裝」的結合體，且不用像偽裝般非得要靠著牆壁才能移動呢！在行動方面非常好用。



強奪

型態▸被動技能 | 對象▸自己

Snatcher 級別 10

技能等級	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
強奪機率	7%	8%	10%	11%	13%	14%	16%	17%	19%	20%

效能▸有一定機率自動會啓動偷竊技能。

偷錢

型態▸主動技能 | 對象▸僅限魔物 | 消耗SP▸15 | 施法時間▸無，施展後會有0.5秒延遲。

Steal Coin 級別 10

技能等級	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
基本成功機率	1%	2%	3%	4%	5%	6%	7%	8%	9%	10%

效能▸從魔物身上偷竊金幣，成功的從魔物身上偷竊金幣之後，不能再對相同的魔物進行偷錢，但可以對被偷竊過物品的魔物身上使用。成功率是看施法者的DEX和LUK，還有對象和施法者的等級差異也受影響。 注意事項▸類似偷竊和挑釁一樣，使用後魔物會變成被攻擊的狀態一樣。

背刺

型態▸被動技能 | 對象▸敵1人 | 消耗SP▸12 | 施法時間▸無，施展後會有0.5秒延遲。

Back Stab 級別 10

技能等級	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
攻擊力	340%	380%	420%	460%	500%	540%	580%	620%	660%	700%

效能▸當對方背對著我時才能使用(3個方向)，因為是背後攻擊，對方絕對逃不掉。 攻擊型態▸無屬性，近距離物理攻擊。

注意事項▸當在隱匿狀態時也可以使用，在使用的同時隱匿狀態被解除。

潛遁

型態▸被動技能 | 對象▸自己

Tunnel Drive 級別 5

效能▸在隱匿的狀態時可以移動，在隱匿的狀態移動時，比普通的時候速度較慢。

潛擊

型態▸主動技能 | 對象▸自己周圍3x3格 | SP消耗▸25

Raid 級別 5 | 施法時間▸無

技能等級	1	2	3	4	5
攻擊力	140%	180%	220%	260%	300%
黑暗機率	13%	16%	19%	22%	25%
昏迷機率	13%	16%	19%	22%	25%

效能▸只能在隱匿狀態時使用，使用時給範圍內的敵人傷害力和昏迷、黑暗的機率，在使用的同時隱匿會被解除。 攻擊型態▸無屬性，連續攻擊。

卸除武器

型態▸主動技能 | 對象▸敵1人 | 消耗SP▸15+(技能等級x2) | 施法時間▸1秒，因為不是魔法不會被中斷，有1秒的延遲時間

Strip Weapon 級別 5

技能等級	1	2	3	4	5
基本成功率	7%	9%	11%	13%	15%

效　能▸把對方所裝備的武器卸裝，在PVP模式時，對玩家使用此技能時，對方的武器會被卸裝，玩家在一定的時間內不能裝備武器。對魔物使用時武器不會被卸裝，可是在一定的時間內ATK會減少10%。成功率是以施法者和對象DEX值的差異來影響。

注意事項▸施法時間後直接使用時，在射程距離內沒有對象時此技能算失敗。對Boss級魔物使用無效，對鍊金術師的技能「化學武器保護」正在使用時，此技能是無效的。

卸除盾牌

型態▸主動技能 | 對象▸敵1人 | SP消耗▸10+(技能等級x2) | 施法時間▸1秒，因為不是魔法不會被中斷，有1秒的延遲時間

Strip Shield 級別 5

技能等級	1	2	3	4	5
基本成功率	7%	9%	11%	13%	15%

效　能▸把對方所裝備的盾牌卸裝，在PVP模式時，對玩家使用此技能時，對方的盾牌會被卸裝，玩家在一定的時間內不能裝備盾牌。對魔物使用時盾牌不會被卸裝，可是在一定的時間內DEF會減少10%。成功率是以施法者和對象DEX值的差異來影響。

注意事項▸施法時間後直接使用時，在射程距離內沒有對象時此技能算失敗。對Boss級魔物使用無效，對鍊金術師的技能「化學盾牌保護」正在使用時，此技能是無效的。

卸除鎧甲

型態▸主動技能 | 對象▸敵1人 | 消耗SP▸15+(技能等級x2) | 施法時間▸1秒，因為不是魔法不會被中斷，有1秒的延遲時間

Strip Armor 級別 5

技能等級	1	2	3	4	5
基本成功率	7%	9%	11%	13%	15%

效　能▸把對方所裝備的鎧甲卸裝，在PVP模式時，對玩家使用此技能時，對方的鎧甲會被卸裝，玩家在一定的時間內不能裝備鎧甲。對魔物使用時鎧甲不會被卸裝，可是在一定的時間內DEF會減少10%。成功率是以施法者和對象DEX值的差異來影響。

注意事項▸施法時間後直接使用時，在射程距離內沒有對象時此技能算失敗。對Boss級魔物使用無效，對鍊金術師的技能「化學鎧甲保護」正在使用時，此技能是無效的。

卸除頭盔

型態▸主動技能 | 對象▸敵1人 | SP消耗▸10+(技能等級x2) | 施法時間▸1秒，因為不是魔法不會被中斷，有1秒的延遲時間

Strip Helm 級別 5

技能等級	1	2	3	4	5
基本成功率	7%	9%	11%	13%	15%

效　能▸把對方所裝備的頭盔卸裝，在PVP模式時，對玩家使用此技能時，對方的頭盔會被卸裝，玩家在一定的時間內不能裝備頭盔。對魔物使用時頭盔不會被卸裝，可是在一定的時間內DEF會減少10%。成功率是以施法者和對象DEX值的差異來影響。

注意事項▸施法時間後直接使用時，在射程距離內沒有對象時此技能算失敗。對Boss級魔物使用無效，對鍊金術師的技能「化學頭盔保護」正在使用時，此技能是無效的。

脅持

型態▸主動技能 | 對象▸敵1人 | 消耗SP▸10+(技能等級x3) | 施法時間▸無，但有1秒延遲時間。

Intimidate 級別 5

技能等級	1	2	3	4	5
攻擊力	130%	160%	190%	220%	250%

效　能▸攻擊對方時，也同時和對方在地圖上被傳送到隨機的一點。攻擊只有命中時，才會計算瞬間移動的成功率，也會有失敗的機率。

注意事項▸對Boss級魔物使用無效。 攻擊型態▸無屬性，近距離攻擊。

塗鴉

型態▸主動技能 | 對象▸地面1格 | 消耗SP▸15 | 施法時間▸無 | 持續時間▸30秒

Graffiti 級別 1　注意事項▸第一次設定的塗鴉還沒消失時，不能再劃第二道塗鴉，使用時會消耗掉一枝"超大型毛筆"

效能▸選擇1格的周圍5x5範圍內，所輸入的塗鴉會變成現在地面，塗鴉的內容玩家可輸入20字左右。

旗幟塗鴉

型態▸主動技能 | 對象▸旗幟NPC | 持續時間▸3分 | 施法時間▸無

Flag Graffiti 級別 5　SP消耗▸10

技能等級	1	2	3	4	5
塗鴉種類	1	3	6	10	15

效　能▸用在工會的旗幟上，可把工會旗幟上的圖案改變成被指定的塗鴉當中隨機的一個圖案。

注意事項▸使用時會消耗掉一枝"小型毛筆"。

清洗

型態▸主動技能 | 對象▸旗幟NPC | 消耗SP▸5 | 施法時間▸無 | 持續時間▸30秒

Cleaner 級別 1　注意事項▸使用時會消耗掉一個"濕抹布"　效能▸把塗鴉過的旗幟清洗恢復成正常狀態。

流氓天國

型態▸被動技能 | 對象▸自己

GangSter Paradise 級別 1

效　能▸當坐下時，在離自己很近的範圍內有其他流氓也坐在旁邊的時候，自己不會被魔物們辨識出來，可以安然的在原地休息。

注意事項▸Boss級魔物不屬於此範圍。

強制減價

型態▸被動技能 | 對象▸自己

Compulsion Discount 級別 5

效能▸在商店買貨時能用便宜的價錢買進。

技能等級	1	2	3	4	5
折扣率	9%	13%	17%	21%	25%

注意事項▸在技能等級5的時候，會比商人的低價買進更有1%的效率。

抄襲

型態▸被動技能 | 對象▸自己

Plagiarism 級別 10

技能等級	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
能記住的技能等級	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

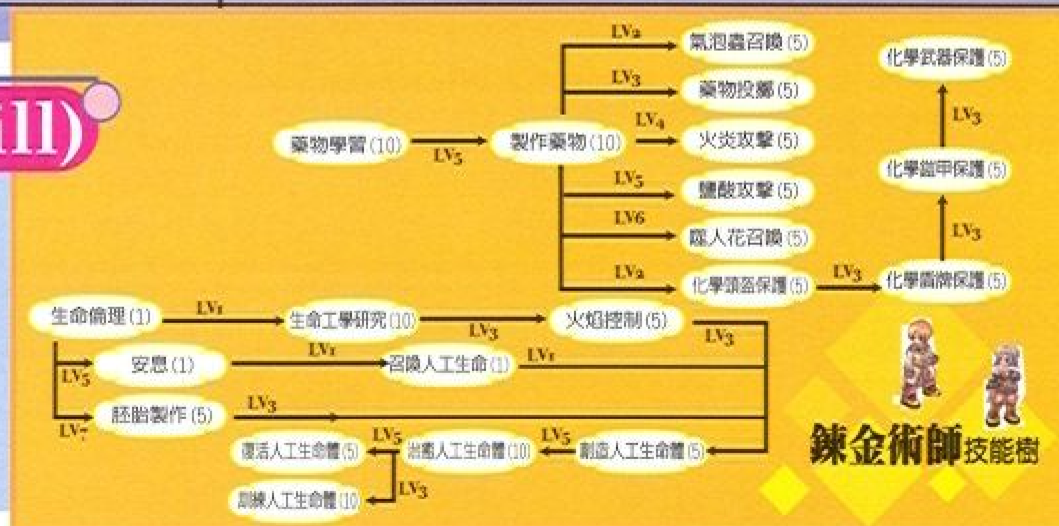
效　能▸自己會記住最後一個被命中的技能而且可以使用，當技能等級越高時，能記住的技能等級也會越高。注意的是，能記住的技能只有玩家的技能而已，魔物專用的技能是不會被記憶的。 注意事項▸當使用抄襲的技能時， SP消耗量會變1.5倍。

其他技能

單手劍使用熟練度(10) | 蒼鷹之眼(10) | 二連矢(10) | 陷阱移除(1)

鍊金術師 (Alchemist Skill)

與前述術種新二轉職比起來，鍊金術師的受歡迎程度顯然沒有他們來得高，這也難怪，誰叫他的一轉職是難練的商人。在這些新技能中，就屬「創造人工生命體」會較受人矚目，期待它的作用能夠非常強大到能成為鍊金術師的一個攻擊主力。



斧頭使用熟練度

型態▸被動技能 | 對象▸自己 | 效　能▸持斧頭類(單手、雙手斧頭)攻擊時可增加攻擊力。

Axe Mastery　級別 10

等級	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
攻擊力	4	8	12	16	20	24	28	32	26	30

知識藥水

型態▸被動技能 | 對象▸自己

Learning Potion　級別 10

等級	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
效能增加	5%	10%	15%	20%	25%	30%	35%	40%	45%	50%

效　能▸使用藥水時讓藥效更好，對製作藥水時有所幫助。知識藥水增加的恢復量是先依據VIT和HP恢復技能的增加量之後，再開始計算。

配藥

型態▸主動技能 | 對象▸自己 | 消耗SP▸5 | 施法時間▸無

Pharmacy　級別 10　效能▸可製作藥水或是藥品，為了使用這技能時要消耗掉1個"藥缽"，要製作這藥水時，需要這藥水的"製作說明書"。

強酸攻擊

型態▸主動技能 | 對象▸敵1人 | 消耗SP▸15 | 施法時間▸1秒，使用後會有0.5秒的延遲。

Acid Terror　級別 5

技能等級	1	2	3	4	5
攻擊力	140%	180%	220%	260%	300%
鎧甲損壞的機率	3%	7%	10%	12%	13%

效　能▸丟出鹽酸使敵人受傷害，讓敵人受傷的同時也讓敵人的鎧甲有損壞的機率，傷害力和敵人的VIT有關。使用此技能時要消耗掉一個"鹽酸瓶"。攻擊型態▸無屬性，特殊物理近距離攻擊

注意事項▸鎧甲損壞對有使用鍊金術師的技能「化學鎧甲保護」的對象，是沒有效果的。

藥水投擲

型態▸主動技能 | 對象▸我方1人 | 消耗SP▸1 | 施法時間▸無，使用後會有0.5秒的延遲。

Potion Pitcher　級別 5

等級	1	2	3	4	5
藥水效能	110%	120%	130%	140%	150%
可使用的藥水	紅色藥水	赤色藥水	黃色藥水	白色藥水	藍色藥水

效能▸對自己的組隊成員、工會員或是人工生命體投擲藥水，投出的藥水依自己的技能等級不同，達到的效果也不同，技能等級越高時能投擲的藥水種類也越多。

生物調撥

型態▸主動技能 | 對象▸地面1格 | 消耗SP▸20 | 施法時間▸2秒，使用後會有0.5秒的延遲。

Bio Cannibalize　級別 5　持續時間▸30秒+(技能等級x10)

效　能▸在地面上施展可攻擊敵人的魔物，可召喚出"噬人花"魔物，被召喚出來的噬人花在一定時間後就會消失。噬人花的HP最大值依技能等級的不同而有所不同，使用此技能時要消耗掉1個"噬人植物瓶"。

注意事項▸噬人花不能召喚出3隻以上，還有噬人花攻擊出來的經驗值，施展者不能獲得。

氣泡蟲召喚

型態▸主動技能 | 對象▸地面1格 | 消耗SP▸10 | 持續時間▸30秒(30秒後氣泡蟲會消失掉)

Sphere Main　級別 1　施法時間▸2秒，使用後會有0.5秒的延遲

效能▸可在地面上召喚出"氣泡蟲"，召喚出來的氣泡蟲若受到攻擊時，會開始隨機移動，並無條件的施展自爆技能，自爆施法時間為5秒。

注意事項▸使用時需要1個"刺錘瓶"，最多只能召喚3隻氣泡蟲，在一般模式中只能給魔物傷害，在PVP模式中所有玩家都會受到傷害(包括自己在內)。

火煙瓶投擲

型態▸主動技能 | 對象▸地面1格(3x3) | 消耗SP▸10 | 施法時間▸1秒，使用後會有0.5秒的延遲。

Demonstration　級別 5　持續時間▸35秒+(技能等級+5)

技能等級	1	2	3	4	5
攻擊力	120%	140%	160%	180%	200%
武器損壞機率	1%	2%	3%	4%	5%

效　能▸投擲火煙瓶在地面上，有一定的時間內給予對方傷害。與火焰之壁不同的是，火焰會在地面上熊熊燃燒，被火煙瓶投擲引起的火擊中，也不會延燒起來，當受到傷害時有一定的機率可讓對方的武器損壞。攻擊型態▸火屬性，特殊物理攻擊，範圍攻擊。

注意事項▸使用時會消耗掉1個"火煙瓶"，不能在魔物和玩家的腳底下使用，另外在PVP模式中所有的玩家都是受害的對象。

化學武器保護

型態▸主動技能 | 對象▸玩家1人 | 射程距離▸基本近距離(1格) | 施法時間▸2秒，使用後會有0.5秒的延遲。

Chemical Protection Weapon　級別 5　SP消耗▸30

等級	1	2	3	4	5
持續時間	60秒	120秒	180秒	240秒	300秒

效能▸把對象的武器在一定的時間內，變成不會受到損壞的狀態，使用時會消耗掉1個"護貝藥"。注意事項▸在持續時間內，不受流氓的「卸除武器」技能影響。

化學盾牌保護

型態▸主動技能 | 對象▸玩家1人 | 消耗SP▸25 | 施法時間▸2秒，使用後會有0.5秒的延遲。 | 射程距離▸基本近距離(1格)

Chemical Protection Shield　級別 5

等級	1	2	3	4	5
持續時間	60秒	120秒	180秒	240秒	300秒

效　能▸把對象的盾牌在一定的時間內，變成不會受到損壞的狀態，使用時會消耗掉1個"護貝藥"。注意事項▸在持續時間內，不受流氓的「卸除盾牌」技能影響。

化學鎧甲保護

型態▸主動技能 | 對象▸玩家1人 | 射程距離▸基本近距離(1格) | 施法時間▸2秒，使用後會有0.5秒的延遲。

Chemical Protection Armor　級別 5　SP消耗▸25

等級	1	2	3	4	5
持續時間	60秒	120秒	180秒	240秒	300秒

效能▸把對象的鎧甲在一定的時間內，變成不會受到損壞的狀態，使用時會消耗掉1個"護貝藥"。注意事項▸在持續時間內，不受流氓的「卸除鎧甲」技能影響。

化學頭盔保護

型態▸主動技能 | 對象▸玩家1人 | 消耗SP▸20 | 施法時間▸2秒，使用後會有0.5秒的延遲。 | 射程距離▸基本近距離(1格)

Chemical Protection Herm　級別 5

等級	1	2	3	4	5
持續時間	60秒	120秒	180秒	240秒	300秒

效　能▸把對象的頭盔在一定的時間內，變成不會受到損壞的狀態，使用時會消耗掉1個"護貝藥"。注意事項▸在持續時間內，不受流氓的「卸除頭盔」技能影響.

生命倫理

型態▸被動技能 | 對象▸自己

級別 1

效能▸沒有任何效能，只是為了誕生生命體，在技能樹狀圖上開始而已，可是對負責重要生命的人來說，生命倫理再怎麼強調也不為過的。

生命工學研究

型態▸被動技能 | 對象▸生命體

Biotechnology　級別 10

等級	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
MHP增加	1%	2%	3%	4%	5%	6%	7%	8%	9%	10%

效　能▸學習有關生命創作的基礎理論，當創作人工生命時提高機率，並增加自己的人工生命體之HP最大值。

注意事項▸詳細的效能請參考"人工生命體的生產計劃書"

生命體

型態▸主動技能 | 對象▸自己 | 施法時間▸無

Create Creature　級別 5　SP消耗 ▸30

等級	1	2	3	4	5
成功機率	2%	4%	6%	8%	10%

效能▸利用生命的起源製作出新的生命物品--艾普理歐，因技能等級的不同，基本成功率會上升。注意事項▸有關人工受精詳細的效能，請參考"人工生命體的生產計劃書"。

培養

型態▸主動技能 | 對象▸自己 | 施法時間▸無

Cultivation　級別 5　SP消耗 ▸40

等級	1	2	3	4	5
成功機率	2%	4%	6%	8%	10%

效能▸培養艾普理歐來製作出人工生命體，有一定的機率會成功或失敗， 以技能等級的不同，基本成功率會上升。如果目前所飼養的人工生命體還活著的話就不能使用，假如成功製作出人工生命體時，自動的會變成自己所飼養的人工生命體。

注意事項▸有關培養的詳細效能，請參考"人工生命體的生產計劃書"。

火焰控制

型態▸被動技能 | 對象▸自己

Flame Control　級別 5

等級	1	2	3	4	5
火屬性抵抗力	4%	8%	12%	16%	20%

效能▸利用火爐來控制火，使用培養時會提高機率，並能增加他的火屬性抵抗力。

生命體召喚

型態▸主動技能 | 對象▸自己

施法時間▸無 | SP消耗 ▸10

Call Homunculus　級別 1

效能▸把自己飼養的人工生命體召喚出來或是收回，使用他時可以看到現在所飼養的人工生命體的狀態，當選擇後等SP消耗之後才會出現人工生命體，在人工生命體出現的狀態使用時，會把人工生命體收回。

安息

型態▸主動技能 | 對象▸自己 | 施法時間▸無 | SP消耗 ▸50

Sabbath　級別 1

效能▸把自己現在所飼養的人工生命體刪除。

攻擊力訓練

型態▸被動技能 | 對象▸生命體

Drillmaster　級別 10

技能等級	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
攻擊力增加	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30

效能▸增加自己的人工生命體攻擊力。

治癒生命體

型態▸被動技能 | 對象▸生命體 | 施法時間▸1秒，使用後會有0.5秒的延遲時間。

Heal Homunculus　級別 10

等級	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
SP 消耗	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30

注意事項▸只能對人工生命體使用。

效　能▸可幫人工生命體的HP給予恢復，恢復量和服事的技能「治癒術」一模一樣。

復活生命體

型態▸主動技能 | 對象▸生命體 | 消耗SP▸80-(技能等級x6) | 施法時間▸3秒

Resurrection Homunculus　級別 5

等級	1	2	3	4	5
復活時HP	20%	40%	60%	80%	100%

效　能▸讓死亡的人工生命體復活。

174期RO抽獎卡虛擬寶物中獎名單

特別獎

- +6死神之鐮：張仁賢
- +6火靈拳刃：蔡蕙如

精品獎

- +9亞爾特劍(3洞)：柳儒立、顏美蘭、鄭進富
- +9拳刃(3洞)：李豫杰、陳怡伶、吳佳訓
- +9十字弓(3洞)：顏妙蓉、陳富庸、余泉澤
- +9鏈鎚(3洞)：陳冠佑、沈士傑、陳乃綺
- +5骨杖(無洞)：傅容融、康文豐、謝婕儀、林傳順、張盈慶、謝君怡

注意事項

1.請以RO官網之名單及發送時間為準
2.領取者請以抽獎卡上所填的角色向官網指定角色領取獎品
3.領取獎品時發送人員可能會加以認證，請以抽獎卡上所填的資料答覆。

遊戲仙人研究室

熱門遊戲現象大家瞧





2003東京電玩展.上

TOKYO GAME SHOW 2003



學者
spitz

東京電玩展(TOKYO GAME SHOW)又來了，本人又受尼爾斯所託再度前往日本採訪，除了採訪之外，順便逛逛日本……哈，有去了台場、宮崎駿博物館玩，也順便在市區逛街補補貨 ^^||| (CD唱片、PS2遊戲……等)，買的時候是很快樂，不過回家細數荷包時，又覺得很傷……汗，廢話不再多說，讓我們看看這次的展覽吧：

TOKYO GAME SHOW 2003

前言





這次的東京電玩展還是在老地方日本コンベンションセンター(幕張メッセ)，一樣是那個搭電車前往很方便的地方，展覽時間是2003年9月26-28日，老樣子第一日(9/26)為業者招待日，其他2天為一般公開日，我深深覺得9月26日都快變成「台灣招待日」^^|||，「夢幻之星團」、「巴哈姆特團」加上來採訪的台灣記者，可說處處都可以見到台灣人……汗，加上今年來參展的台灣廠商也不少，好不熱鬧，每年東京電玩展都會有一句宣傳標語，2003年的宣傳標語是“遊び心が世界を變える”(遊玩的心可以改變世界)，以往提到東京電玩展就是直覺聯想這是TV GAME的大型展覽會，畢竟日本本來就是TV GAME大國，不過這一年PC Online Game崛起，所以今年多了很多線上遊戲廠商參展，連台灣的PC Game廠商也前往參展，希望爭取進入日本市場，加上還有開設「桌上遊戲區」，相信未來幾年東京電玩展會漸漸變成綜合性的遊戲大展了。

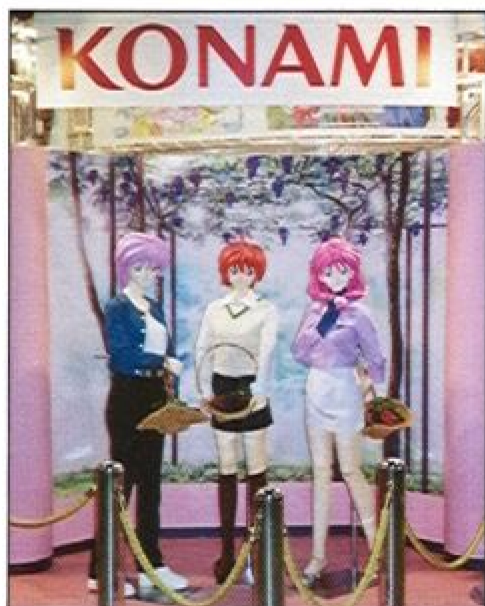




TOKYO **GAME** SHOW **2003**

第1區

精品販售、飲食、桌上遊戲、PC Online Game……



現在東京電玩展的特殊場區大致都固定了，第一區依然有「精品販售區」、「飲食區」、「cosplay換衣區」，「精品販售區」中一些老面孔還是出現了^^，像是CAPCOM、KONAMI、SQUARE-ENIX、SAMMY都依然架設攤位，準備大傷玩家們的荷包，此外，這次這區增加了2小區－「桌上遊戲區」、「PC Online Game區」，而桌上遊戲就是類似大富翁的遊戲，玩家將會利用遊戲提供的道具（也有單純像撲克牌一樣的卡片遊戲）來面對面遊玩，其中「桌上遊戲區」就因此架設了很多桌子，讓玩家跟宣傳人員可以直接面對面的交談遊玩；而「PC Online Game區」是集合了會場上的Online Game於此，方便玩家作比較。





TOKYO **GAME** SHOW **2003**

tonkinhouse

第二區



tonkinhousen所開發的遊戲類型是以美麗的CG搭配優美配音員的電子小說為主，其人氣作品有《Lの季節》以及《MissingBlue》，去年tonkinhouse並沒有參展，而今年帶著其最新的電子小說作品－《D A BLACK》來參展，現場架起用許多電視組合而成的金字塔型電視牆，還舉辦「找尋錯誤抽獎宣傳活動」，玩家只要找出雜誌公佈的海報內容與現場公佈的大海報有那5個地方不一樣，答對者就可以參加電話卡及滑鼠墊的抽獎。

D A BLACK

對應主機	Play Station 2
遊戲類型	active（能動的）電子小說
發售日期	2003年12月4日

玩家要扮演的男主角是一名喪失記憶的死神，除了知道自己是死神，負責狩獵、吸收世間凶暴化的魂魄之外，其他相關記憶都忘記了，平常是以高中生作為身分掩護，直到有一天同班同學－神樂夏希受到波及，而知道主角的身份後，答應主角幫他保守秘密，甚至成為了主角一起對抗魂魄的夥伴，命運的齒輪就此開始轉動……其遊戲最大特色就是強調active，不再是之前死板的電子小說而已，而且採取了「時間限制選擇系統」，當劇情遇到轉折點時，會有時間限制督促玩家盡快做選擇，而增加了許多臨場感的樂趣，而遇到戰鬥的時候，畫面將會轉換成「戰鬥模式」，玩家將可以如同RPG一樣進行戰鬥，當然也少不了大量的CG電影，這次的角色CG設計者是村上水軍，電玩主題曲將由tiarway（2人女子團體）主唱。



TOKYO **GAME** SHOW **2003**

Excite Japen

第二區



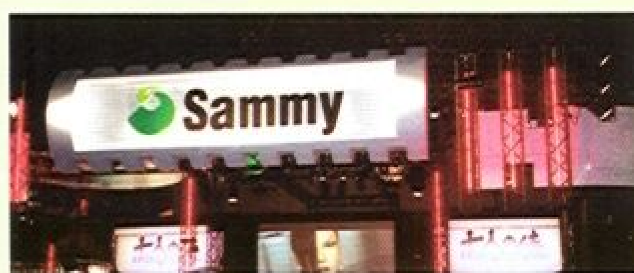
這家公司是第一次參展的新公司，他們獲得了韓國Triglow Pictures的授權，即將代理《Priston Tale》（即台灣的《PT精靈》）的日文版，預定10月份上線，為了好好宣傳這款遊戲，Excite Japen還請來了平面照模特兒－北川友美來cosplay裡面的人氣女主角，現場提供的袋子，因為圖樣非常好看，還蠻受歡迎的，第3天去已經被索取完了。





Sammy

第二區



Sammy是以柏青哥（パチンコ）、柏青嫂（パチスロ）機器起家的遊戲公司，而藉由《聖騎士之戰》（GUILTY GEAR）而漸漸打入TV game市場，這次會場主打《七人の侍 20XX》、《實戰パチスロ必勝法！ KING CAMEL》這2款遊戲，會場的舞台上，每到固定時間就會出現《七人の侍 20XX》的真人實演小舞台劇來炒熱現場氣氛！

七人の侍 20XX（SEVEN SAMURAI 20XX）

對應主機	Play Station 2
遊戲類型	電影感覺動作遊戲
發售日期	2003年冬預定





《七人の侍 20XX》是改編之前1954年的電影－「七人の侍」，這部電影是由已故名導演黑澤明所導的，而主角是由三船敏郎所扮演，故事是敘述日本戰國時代，有7位武士替農民對抗盜賊化的野武士的故事，這款遊戲獲得了黑澤電影公司的全力協助，並請到法國有名的漫畫家－MOEBIUS來擔任角色設計，也請到了坂本龍一（為曾經得過奧斯卡獎的音樂大師）來擔任音樂製作，遊戲將以原作電影為基礎，不過故事舞台移到了未來，將帶給玩家「斬殺」的爽快感覺，是款令人期待的大師級合作作品。



實戰パチスロ必勝法！KING CAMEL

對應主機	PlayStation 2
遊戲類型	柏青嫂（パチスロ）模擬遊戲
發售日期	2003年10月2日





Sammy既然以柏青哥、柏青嫂起家的，所以也進行了將這些機種模擬到TV game的動作，因而推出了許多「實戰パチスロ必勝法！」系列遊戲，而KING CAMEL就是目前Sammy最新的柏青嫂機器。KING CAMEL最大的特色就是其滾輪不在是單純的往下轉而已，它還可以進行"逆迴轉"，因而引發一場騷動，而玩家可以現在直接用PS2來進行這款柏青嫂遊戲：另外，未了更有實際在玩柏青嫂的快感，Sammy也開發出柏青嫂的週邊手把，它就如同實際柏青嫂一樣，有3個停止按鈕可以用，讓玩家更能在家享受到跟外面一樣的樂趣。



Hobby Japan

第二區





Hobby Japan今年繼續在會場主推Magic：the Gathering（魔法風雲會），這時正逢Magic發售10週年紀念，加上日本選手在去年世界大型Magic比賽中，獲得了不錯的成績，以至於Hobby Japan肯花錢繼續為Magic宣傳（反觀國內的代理商……唉……），所以會場的擺設比起去年華麗多了，有架起了以Magic怪物為造型的圖騰圓柱，也展示了從以前到現在的包裝盒，當然最新系列的MIRRODIN（秘羅地）的各式精美大型海報也在會場張貼著，會場上還會贈送參觀者10週年的紀念T恤，讓人感受到其蓬勃發展！





TOKYO GAME SHOW 2003

Game Infinity

第二區

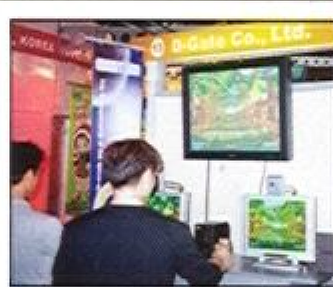
首先再度為大家解釋Game Infinity(韓國遊戲產業開發院)這個單位，它是韓國政府的文化觀光部所設立的一個正式的政府機關，為的是增加韓國電玩產業在21世紀在世界的競爭力，其主要活動是幫忙把遊戲代理到國外、培養各方面的遊戲人材、遊戲技術研究及開發的支援、投資與經營方面的支援、情報方面的支援……等，繼去年之後，Game Infinity依然帶領著許多韓國遊戲來到日本參展，這次的帶領的廠商數合計為18家，可說是十分龐大的陣容，裡面最引人注目的就是全新可愛類型的OLG－《Seal ONLINE》，因為台灣易吉網已經獲得GBM其正式授權，想必未來幾期就會有詳細報導出現，這邊我們就不浪費筆墨了，其他受注目的遊戲如下：







東西產業開發的《英雄の道》－為暫定名稱，是款類war3的即時戰略遊戲，不過人物角色都中國化了，裡面的英雄都是中國有名的將領。



D-Gate的《Gravity ZERO》－這是一款體感的對戰遊戲，玩家將要利用特殊的感應器，將螢幕上的球擊到對手那邊，直到一方漏掉為止，有時會運動得蠻激烈的，真是充分結合運動及遊戲^^

NARISOFT的《Avata Battler》－這是一款網路桌上RPG，就是大富翁那種類型的，蠻新奇的想法。



D-Gate的《Live Action Ping-Pong》－看名字就知道是款乒乓球遊戲，只不過玩家將會拿著有感應器的特製桌球拍，對著螢幕揮擊來進行遊戲，D-Gate將光學感應器做了許多變化多端的遊戲，都蠻有趣的。



TOKYO GAME SHOW 2003

SNK PLAYMORE

第二區





喜歡玩格鬥對戰遊戲的玩家，一定都知道這家公司吧，SNK PLAYMORE就是開發出《The King of Fighters》系列的公司，這款歷久彌新的2D格鬥遊戲已經堂堂邁入第10年了，會場的電視牆上就公佈了SNK PLAYMORE即將推出最新系列－《The King of Fighters 2003》，又有新的故事再開，也是這部作品的第10代了，想必會有一些紀念活動出現^^，另外，也即將推出《The King of Fighter》系列的3D格鬥作品，其名稱定為《KOF》(真是簡潔啊……^^|||)，是款專門為PS2開發的軟體，不過這2款遊戲都還在開發期間，現在只有用電視牆公佈"標準字"而已。此外在現場讓人試玩的有《SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS》、《The King of Fighters 2001》、《METAL SLUG 3》(越南大戰3)，都是大台移植PS2的作品：熟悉的霸王丸、娜考露露又回來了，讓侍魂迷等了7年之久的侍魂最新作品－《侍魂零》也在會場讓人試玩，另外《METAL SLUG》(越南大戰)也開發出攜帶電話版。



TOKYO GAME SHOW 2003

台灣 GAME 館

第二區

顧名思義，就是將台灣來參展的公司統一在此區一塊展覽，這次計有智冠科技、雷爵資訊、遊戲龍科技、億泰利多媒體、台灣貿易中心（為促進台灣對外貿易的公開組織，對於台日間的貿易、台灣企業進軍日本市場、日本企業進軍台灣市場都會提供適當的協助）……等，可說是有史以來，參展台灣廠商數最多的一屆，另外，經濟部工業局的『2003 國際級數位內容雛形獎』也帶著其得獎作品到現場參展，因為這些公司的遊戲之前都做過詳細報導（ps.其中遊戲龍科技的《光之國度 Online》預定下期做詳細報導），這邊就不廢話了，讓我們看看現場的照片吧！



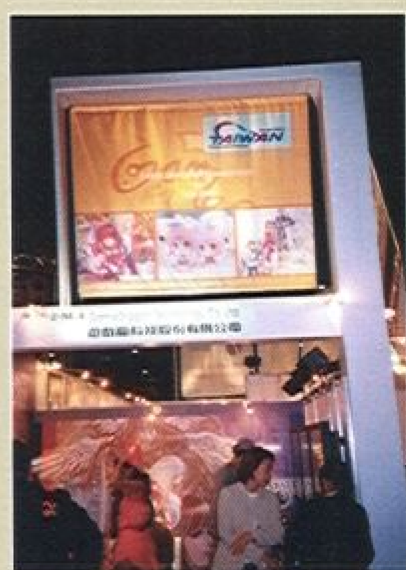
智冠科技參展作品
《まじかる三國志》（就是《吞食天地》）



▲雷爵科技參展作品 《萬王之王 2》、《童話》



▲億泰利多媒體參展作品
《旺來麻將》、《幻境奇緣 Online》(Aglaia Online)



遊戲龍科技參展作品
《蒼龍少年》、《光之國度 Online》



經濟部工業局
『2003 國際級數位內容雛形獎』



台灣貿易中心

TOKYO GAME SHOW 2003

Nexon Japan

第二區



開發出許多網路遊戲的韓國公司－Nexon，為了肥水不落外人田，所以自己在日本成立分公司來推廣自己的遊戲，這次帶來參展的遊戲有 5 個，分別是《Asgard》（即台灣的《神之領域》）、《Talesweaver》（即台灣的《天翼之鍊》）、《MapleStory》、《BnB》、《Mabinogi》，其中的《Asgard》、《Talesweaver》因為台灣有上線，這邊就不廢話了，來看看其他 3 個遊戲的介紹：





MapleStory

對應主機	PC GAME
遊戲類型	2D 動作風格的線上 RPG
發售日期	β版測試中







這是一款可愛風格的線上遊戲，採取的類型比較少見，是採取 2D 捲軸類的動作 RPG，也就是將會有高低差的分別，如同早期的《惡魔城》、《魔界村》系列，玩家在選擇角色的時候，總共有 3 個造型可供選擇，進入遊戲後，也可以進行第 1 次轉職，有戰士、魔法師、弓箭手、盜賊 4 個職業可轉職，預定之後也會有 2 轉、3 轉，也可以與三五好友成立工會（group），也具有類似 mail 的功能來傳話給朋友。

BnB

對應主機	PC GAME
遊戲類型	線上對戰遊戲
發售日期	未定



其實這款遊戲可以說就是《轟炸超人》的線上版，只不過手上拿的是水泡，而不是炸彈，《BnB》是款強調組隊遊玩的遊戲，對戰玩家可分為若干隊伍。其中一方將對手全部消滅即可獲得本局比賽的勝利。具體獲勝方法是己方隊員透過放置水泡來轟炸對方隊員，如果對方隊員被水泡炸到，即會被困在水泡裏。如果在一定的時間內，對方沒有人對其救援、同時被困者自己沒有戳破水泡的工具，則水泡即會爆炸，被困者退出比賽。如果在這段時間內同隊隊員能及時趕到戳破水泡，則該隊員可以復活回到比賽中。每一局限制為 3 分鐘時間。如果在 3 分鐘時間內能夠分出勝負，立即結束比賽。因為這樣簡易的操作方法，加上各式各樣的道具，所以吸引了許多玩家進來遊玩，曾經於 2002 年 2 月在韓國創下當月最高上線人數，可見得十分有人氣。









Mabinogi

對應主機	PC GAME
遊戲類型	MMORPG
發售日期	2004 年年初







「Mabinogi」是古代北歐關於吟遊詩人歌唱的神話名稱，所以《Mabinogi》是以北歐神話為基礎所創作的遊戲，遊戲基本操作類似於 UO ，玩家在遊戲中要學習各種生活技能來維持生活，當然也可以出外冒險，遊戲中自由度很高，甚至可以讓玩家跟 NPC 談場戀愛，遊戲畫面採取全 3D 的世界，搭配美麗的平面 CG 圖，人物表情上也有很豐富的變化，而且是直接在角色模型的臉上變化，在美術表現方面可說可圈可點，是款讓人期待的大作。





TAITO

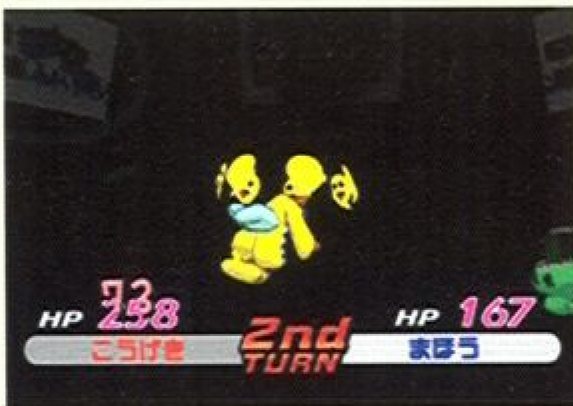
第二區



這次TAITO的場地設計是以藍色為基調，現場以《武刃街 BUJINGAI》作為主打，現場也有很多人對這款3D動作遊戲感到興趣，同時只要參與試完，就會贈送《武刃街 BUJINGAI》試玩版，所以很多人排隊等著試玩，同時會場也有贈送《ENERGY AIRFORCE aimStrike!》的宣傳DVD。

NHK 天才ビットくん グラモンバトル

對應主機	PlayStation 2/GameCube
遊戲類型	塗鴉對戰遊戲
發售日期	2003年9月18日/10月3日



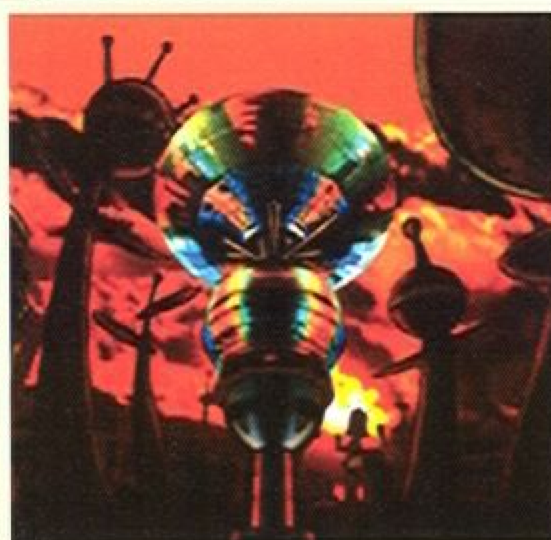
這是一款搞笑的塗鴉對戰遊戲，是由NHK教育電視台節目「天才ビットくん」當中的人氣單元「グラモンバトル」所改編而成的遊戲，玩家可以用自己隨意塗鴉的怪物來進行對戰，對戰方式蠻像猜拳的，玩家將會有こうげき（攻擊）、バリア（防禦）、まほう（魔法）、チャージ（充電），其中攻擊剋防禦、防禦剋魔法、魔法剋攻擊，而充電則不會發出攻擊，不過下回合的攻擊威力會加倍。











高橋典子のマラソンしようよ！



對應主機	PlayStation 2
遊戲類型	馬拉松選手育成模擬遊戲
發售日期	2003年11月預定





這是遊戲業界第一款馬拉松專門養成遊戲，所以開發公司請到目前最受歡迎的馬拉松選手－高橋典子來代言，也同時邀請了她的教練－小出義雄也一起代言。玩家在遊戲中將要扮演一個運動俱樂部的經營者兼田徑教練，然後以訓練出最強的女子馬拉松選手為目標，來參加世界上各個馬拉松大賽，比賽過程中還會安排高橋選手跟小出教練出現在遊戲中，是否能超越高橋選手就端看完家訓練的手腕了。遊戲流程如下：1．設立俱樂部（先找到合適的所在城市來成立俱樂部），2.選手培養（找尋合適選手並替她們排好訓練項目，最多可以同時訓練10名選手），3．俱樂部的營運（同時也加強俱樂部的設施，讓週邊的民衆願意來此運動來增加收入，也可以拉廣告看板來增加資金，訓練的設施越好，選手訓練的成效越高），4.參加大會（從地方的運動會開始，漸漸替選手打開知名度，甚至之後可以參加國際型的比賽，同時因為漸漸具知名度也會吸引民衆來使用俱樂部設施），5.VS對戰模式（玩家可以利用記憶卡跟密碼來跟其他玩家交流，最多一次可以讓20名選手同時競技，來分出誰是第一個到終點的人），6.達成目標（遊戲最大目標有3項：「大會制霸」、「所在城市超過200萬人口」、「培養出不會輸給高橋典子的選手」）。







ENERGY AIRFORCE aimStrike!

對應主機	PlayStation 2
遊戲類型	戰鬥機模擬遊戲
發售日期	2003年10月2日

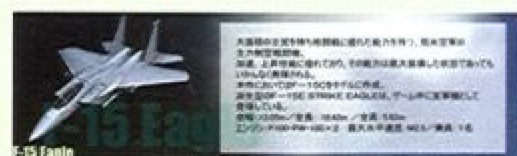


《ENERGY AIRFORCE aimStrike!》是去年剛推出的《ENERGY AIRFORCE》的續作，《ENERGY AIRFORCE》因為模擬得十分真實，而廣受模擬飛行迷的喜愛，此款新作繼續承襲前作的表現，表現出極高的真實度，並且參考了fans的意見，追加了他們喜愛的全新戰鬥機種（有F/A-18、F-15、A-10），當然也繼續支援使用飛行頭盔（頭盔中可看到更廣的視野，如同真實飛機一樣）：在任務方面，本作的任務模式地圖比前作足足大上了100倍，也有課程豐富的訓練模式，追加了一個全新的Strike模式，玩家可以在這模式中任意選擇敵方陣容，大大滿足嫌敵方肉角飛行迷：當遊戲玩完所存下的replay，玩家將會享受比前作多5倍的攝影機角度可以欣賞，讓玩家享受到非常有魄力的臨場感。















武刃街 BUJINGAI

對應主機	PlayStation 2
遊戲類型	高速武俠動作遊戲
發售日期	2003年冬預定



香港的武俠電影有著一股躍動感，讓人覺得十分有魅力，而《武刃街BUJINGAI》就是以「武俠電影」為藍圖規劃的一款武俠遊戲，遊戲採取如同《三國無雙》一般的3D動作遊戲，玩家將要扮演主人公－劉王羽，這名角色的造型及配音邀請了名歌手Gackt來跨刀。劉王羽從小生長於「劍鬼相見島」，在他小時候父母就被「鬼」襲擊身亡，因緣際會下遇到了師父，而成為了會劍術的武人，踏上討伐「鬼」的旅程。劉王羽右手上的武器名為「劍戟」，除了一般攻擊外，還可以使出將周圍敵人一掃而空的「旋風斬」，當時機抓得恰當，也可以使出「劍戟反擊（counter)」來阻止敵人的攻擊：而左手的武器為一把「妖刀」，可以藉由它使出妖術－「轟焰劍」、「雙龍劍」…等，當打倒敵人或箱子類的物品，都會出現妖術球可以吸收，當吸收到一定量之後，就可以使用妖術：移動方面也是《武刃街 BUJIN-GAI》講究的地方，劉王羽可以在空中使用「滑空」飛翔，也可以無視壁面角度使用「壁面走行」來行走。









SIMPLE 2000 シリーズ

這系列遊戲所標榜的特色是簡單、便宜，所以這一系列的PS2遊戲都只有定價2000日幣，這次參展的SIMPLE 2000 シリーズ有：

SIMPLE 2000 シリーズ アルティメット Vol.12 ストリートゴルファー



這是一款高爾夫遊戲，不過是在城市中打高爾夫，玩家將會到日本各大城市去打高爾夫，角色設計由名漫畫家寺田克也所設計。

SIMPLE 2000 シリーズ Vol.35 THE ヘリコプター



這是一款遙控直昇機的模擬遊戲，遊戲有收錄3種不同類型的遙控直昇機，玩家將要用PS2搖桿的類比控制器來操控，用吊臂夾東西、用水槍攻擊烏鴉、拍攝照片等20幾種不同的任務，玩家也可以利用收集點數來改造機體。

SIMPLE 2000 シリーズ Vol.36 THE 娘 育成シミュレーション 〜お父さんといっしょ〜



在枯燥的大學生活中，突然聽到門口響起電鈴聲，到門口一看，有個叫你父親的小女孩站在門口（這是什麼開場………），玩家將要教育這女孩子3年的時間，這3年分別是小學、國中、高中各一年，預定會有20種的未來等待這小女孩去經歷。

SIMPLE 2000 シリーズ Vol.37 THE シューティング 〜ダブル紫炎龍〜



《紫炎龍》是1997年出在PS的射擊遊戲，如今將其3D化，再度以巨大的BOSS、怒濤的彈幕，華麗的炸彈來吸引玩家。

SIMPLE 2000 シリーズ Vol.39 THE ぼくの街づくり



這是一款街道模擬遊戲，玩家可以開發出自己喜愛的街道，讓市民生活於此，預定收錄超過200種日本當地實際有的商店（如LASON便利商店……等）

SIMPLE 2000 シリーズ アルティメット Vol.13 狂走！單車キング 〜喝斗美！罵離罵離傳說〜



玩家要扮演一名暴走族，在日本全國各地與人飆車，車子的配備將由玩家自己配置，也有2人對戰模式。

SIMPLE 2000 シリーズ Vol.38 漢のためのバイブル THE 友情アドベンチャー 〜炎多留・魂〜



為話題PC遊戲ー《炎多留・魂》所改編而成的遊戲，遊戲舞台是BBC電視台的播報員週邊發生的事，是一款關於男男的遊戲。

TOKYO GAME SHOW 2003 GungHo Online 第三區



這間公司就是RO的日本代理公司，目前暫時跟前陣子的新幹線一樣，把RO這款遊戲當作經營的主要重點，所以現場都用美麗的RO插圖裝飾會場，現場showgirl大灑RO的正式版光碟，也同時設計了紙製「兔耳」在現場發放，除了遊戲之外，日版RO還跨足了手機電玩的市場以及信用卡市場，讓玩家可以直接用手機玩RO及可以手持RO圖案的信用卡。現場的舞台也邀請了showgirl來cosplay RO當中的人氣角色ー女服事、女祭司，在現場擔任主持人，對現場參展民衆介紹GungHo代理的遊戲。另外值得一提的是，《A3》的日本版權也將由GungHo取得。



TOKYO GAME SHOW 2003

ATLUS、TAKARA、角川書店

第三區



這次ATLUS、TAKARA、角川書店這3家公司比照上次KONAMI形式，合作租用一個展區使用，現場架起圓形的展示燈，3家廠商名稱交替著出現，好不熱鬧。ATLUS是以《女神轉生》、《夢幻模擬戰》起家的，這次分別有新作品問世，也有全新遊戲《BUSIN 0》、《九龍妖魔學園紀》的試玩及介紹；TAKARA是玩具製造商出身的，去年跟KONAMI合作^^|||，今年算是自己獨立出來參展，不過還是與別家廠商一起合作：角川書店當然是以書店經營為主，不過最近涉足了一些DVD、卡通、遊戲的製作發售。



TOKYO GAME SHOW 2003

TAKARA

第三區

DUEL MASTERS



對應主機	GameCube
遊戲類型	卡片對戰
發售日期	2003年12月預定

「DUEL MASTERS」跟「遊戲王」一樣，都是由漫畫起家的卡片遊戲，也都有發行實體的卡片，只不過台灣還未引進，所以比較少人知道，繼改編成卡通播放之後，「DUEL MASTERS」也改編成同名的GameCube遊戲，遊戲中忠實地呈現卡片對戰的規則，卡片預定收錄第1彈到第4彈（目前實體卡片出到第7彈），當卡片發出效果時，畫面上會如同卡通一樣，展現出多朵多姿的3D動畫，遊戲也可以跟早先發售的GBA同名遊戲連線對戰！

チョロQ HG4

對應主機	PlayStation 2
遊戲類型	競速遊戲
發售日期	2003年11月預定



這是《チョロQ HG》遊戲的第4代，它遊戲設定是玩家要操作這些Q版車子，而且這些車子已經擬人化了（也就是車子本身就是會說話的生物），遊戲流程是：1.在街上收集情報，並接受打工任務來收集資金。2.利用收集來的資金來改造自己車子。3.最後參加大賽，爭取好成績。打工任務將會以迷你遊戲呈現，預定有「滅火遊戲」、「垃圾收集遊戲」、「長距離運送遊戲」。大賽的跑道也千奇百怪，有小孩子房間、海岸線、太空站……等。



EX 人生ゲーム II



對應主機	PlayStation 2
遊戲類型	益智
發售日期	2003年11月預定

轉眼間，「人生ゲーム」已經發行35年，從最早的實際的桌上遊戲，到現在TV GAME版累積發行超過400萬片的驚人成績，它是一款類大富翁的遊戲，只是它不像大富翁單純買賣地產、收收過路費，而是玩家會從小開始培養角色，從就學到就業、從結婚到生子，讓玩家體驗波瀾萬丈的人生，這次除了一般遊戲模式外，還增加了2vs2模式，以及結婚模式（比賽誰能夠先結婚^^|||）……等，這次預定收錄89種不同的小遊戲。



トランスフォーマー

對應主機	PlayStation 2
遊戲類型	動作遊戲
發售日期	2003年10月30日



「トランスフォーマー」（變形金剛）已經誕生超過20年了，它是一系列可變形的機器人，變形前可變化成各種物品，如：汽車、卡車、手槍、爬蟲類……等各式各樣，如今引用最新的CG技術，在PS2上呈現《トランスフォーマー》這款遊戲，它是一款3D的動作遊戲，玩家將要操縱這些變形機器人去對抗邪惡的機器人，玩家可以依照自己的資金、經驗值，來強化機器人的裝甲或武器。



真・女神轉生 III NOCTUIRNE マニアクス

對應主機	PlayStation 2
遊戲類型	RPG
發售日期	2004年1月預定



這是今年2月發售的《真・女神轉生III NOCTUIRNE》的續篇，主角仍然是那位「東京受胎」所生下的小孩，因為本身具有惡魔血統，當達到某種條件，其身上及臉上就會出現「惡魔花紋」，就會具有類似惡魔的能力來攻擊敵人，這次主角在戰鬥中還會得到由惡魔之力結晶化而成的「禍魂」，藉此可以獲得惡魔的技巧或魔法，也可以與惡魔進行交涉或合體，來提昇自己的能力，而這次的故事敘述主角遭遇到一位坐著輪椅的老紳士，老紳士竟然請出《Devil May Cry》(惡魔獵人)的主角—但丁來追殺主角，想必是場精采的追殺戰。



GROWLANCER IV ～Wayfarer of the time～



對應主機	PlayStation 2
遊戲類型	RPG
發售日期	2003年12月18日

這款遊戲就是《夢幻模擬戰》的最新作品，角色設計當然還是繼續邀請原智志來描繪的，遊戲進行流程大致與之前作品一樣，再度引用前作的「魔石」設定，可以依裝備的角色的精神而增加攻擊力或其他特殊能力，也可以用魔石來使用魔法，在戰鬥中將採取「RMC戰鬥」，當滿足一定的條件之後，任務的勝利條件會隨之更動，考驗著玩家的戰術，在角色成長方面，除了一般經驗值與LV的制度外，追加「技能點」制度，代表玩家可以自由分配技能點來修習不同的技能。此作另外最大特色就是多了可愛的「使魔」可以養育，在旅途中主角會得到「使魔蛋」這個道具，計有2種不同類型的使魔可以養育，分別是「知性型」跟「活力型」。



BUSIN 0 ～Wizardry Alternative NEO～

對應主機	PlayStation 2
遊戲類型	RPG
發售日期	2003年11月13日



《BUSIN》是ATLUS參考著名PC RPG大作—《Wizardry》(巫術)所設計出來的遊戲，而《BUSIN 0》則是它的續作，怪物構圖則繼續邀請寺田克也來擔任，這次寺田克也連角色構圖也一併接下了，這次遊戲最大的2個特色就是「時間系統」與「死神系統」，時間系統是指遊戲中的時間會隨實際時間變化，變化比例為“遊戲內的1日＝實際的10分鐘”，所以玩60小時就等於遊戲中過了一年，雖著時間變化就多了些設定，如：道具將會隨著時間而變質，而使用效果會隨之變化了，玩家可以向村民接取任務去幫忙執行，而每個任務也將會有時間限制，時間到了即使完成任務，也不會有任何報酬；「死神系統」則是玩家在冒險的過程可能會遇到死神，這個死神可能導致玩家死亡，最差的死亡狀況則會發生將玩家的記憶卡記錄消除，連LOAD都無法挽回，真是“狠”的設定^^|||

九龍妖魔學園紀



對應主機	PlayStation 2
遊戲類型	AVG+SLG
發售日期	2004年預定

這是『東京魔人學園』傳奇系列的最新作品，是款結合AVG、SLG2種遊戲模式的遊戲，故事是敘述主角轉學到東京新宿的天香學園，這間是所要求全部學生都必須住學校宿舍的高中學校，這所學校完全由「學生會」所控制，一日主角無意間發現學校地底下藏有「超古代文明」的遺產，而捲入一連串不可思議的事件中……玩家在學校中探索的時候是採取AVG模式，由校舍平面圖決定要前往哪裡，進入場景之後，玩家可以自由轉動視點，可完全360度的看到全部校舍的場景，在與NPC對話時，玩家可以自由表現出自己目前的感情，計有“愛、喜、悲、憂、友、燃、寒、怒”8種感情可以表達；當玩家進入地下遺跡探險時，就會轉成SLG形式，玩家將會與地底下冒出的不明生物對抗，直到找到秘藏的寶物為止。



TOKYO GAME SHOW 2003

TECMO

第三區



這次TECMO的試玩區以《零 ～紅い蝶～》為主，現場架起一間間的小房間，讓玩家在半昏暗中遊玩，搭配本來遊戲就有的詭異，亂有氣氛的^^，所以試玩台前大排長龍，另外現場的電視牆上不時播放著《DEAD OR ALIVE Online》及《NINJA GAIDEN》的宣傳動畫影片，不過這2款作品因為開發度不足，所以未有任何試玩及資訊，大概只知道《DEAD OR ALIVE Online》是拿《DEAD OR ALIVE 2》的引擎下去製作的，現場也架起了許多《DEAD OR ALIVE Online》的衆美女海報及《NINJA GAIDEN》的忍者海報，這些都是讓人想要收藏的海報，沒想到TECMO真的拿這些海報當作贈送品，而且這些海報還是限量限時供應的，還是請美麗的泳裝美少女來負責海報的發送（即替《DOA沙灘排球》再度造勢的效果），海報發送的時候，筆者正好在TECMO展場^^，拿到了李芳以及忍者的海報來收藏，真是幸運^^。另外，會場也展示了已發售的《モンスターファーム4》讓人試玩。

零 ～紅い蝶～



對應主機	PlayStation 2
遊戲類型	動作恐怖冒險
發售日期	2003年11月27日

《零ZERO》這部令人"驚嚇"的恐怖遊戲又有續作了，這個要拿特殊的攝影機來封印惡靈的遊戲，當初推出的時候，可是嚇壞了不少玩家，如今續作當然……繼續"嚇唬"玩家，遊戲中依然瀰漫著詭異的靈異氣氛，宣傳動畫中一名少女在一堆屍體中狂笑，笑到我在現場直發毛，這次的故事是圍繞著雙胞胎－天倉澪（守護姊姊的妹妹）、天倉繭（靈感強烈的姊姊）打轉，玩家將要操控天倉澪在地圖上未出現的神秘村莊中歷險，而天倉繭將以NPC身分跟在天倉澪旁，甚至會發生天倉繭走失或被附身的各種怪狀況，這次的遊戲設定將有「精神力」的設定，玩家在對抗惡靈的時候，可以用精神力當護盾，精神力會隨著時間流逝而恢復，也可以利用精神力來幫忙找尋肉眼看不到的靈，另外這次主角也會遭遇到「複數靈」的狀況，也就是說同時將會面對1-4隻不同的惡靈，更增加了刺激感。



TOKYO GAME SHOW 2003

ARUZE

第三區

ARUZE算是一家少產的遊戲公司，據我所知，只知道ARUZE在2001年推出過《SHADOW HEARTS》，而且去年沒有參展，應該是沒有作品可以展示吧，今年來勢洶洶，強打《SHADOW HEARTS》的續作－《SHADOW HEARTS II》，《SHADOW HEARTS》的美術當初就表現得不錯，當然2代持續表現的很好，所以現在發送的角色造型的袋子頗好看的，現場的大海報佈置的也很華麗，為了造勢，也邀請showgirl穿上主角的服飾，現場讓玩家自由合影留念，會場也可以索取到《SHADOW HEARTS II》的試玩版。



SHADOW HEARTS II

對應主機	PlayStation 2
遊戲類型	RPG
發售日期	2003年冬預定



《SHADOW HEARTS II》的故事背景是發生在第一次世界大戰，女軍官主角接到長官的命令，帶領軍隊前往法國北部的小村莊調查「惡魔」事件，因為那時是1915年，科學發達，根本不相信會有「惡魔」存在，不過在陰暗的教堂之中，整個軍隊真的遇到了惡魔，而除了女主角幸運生還，其他全部陣亡，此後女主角離開了軍隊，遇到了1代的男主角－Urmnaf Bort Hyuga，展開了這次的旅程。遊戲的系統跟前作一樣，在戰鬥系統還是引用了「審判之輪」系統，審判之輪就是如時鐘般，上面有一個指針，當主角要攻擊、施放魔法與特技、或使用道具之時，畫面上就會出現審判之輪，出現之後，指針就立刻旋轉，該時鐘上會出現綠色區域及紅色區域，當指針旋轉到綠色區域，玩家要按下○鈕發動攻擊，當指針過了綠色區域而玩家沒有按下○鈕，就是攻擊敵人或使用道具失敗，算是白發動了這次攻擊，所有攻擊完全會依照所按照審判之輪的結果來進行，這樣的「審判之輪」系統延續到2代，想必也是十分受歡迎的。

Microsoft XBOX 第三區



Microsoft的會場除了發表自己的遊戲之外，也把其他廠商的XBOX遊戲也一併展出了，這邊的報導以Microsoft自製的遊戲來報導，至於其他遊戲留待各家廠商時再報導，會場中每一區的showgirl的服裝都不一樣，都在現場奮力地為自己所負責的遊戲賣力宣傳。其中最具特色的試玩台，莫過於《Project Gotham Racing 2》，配合著駕駛盤作出實際賽車感覺的試玩台，還架設出2樓的高台，另外《鐵騎大戰》也令人印象深刻，本來就是屬於操作機器人的遊戲，現場架起如同駕駛艙的試玩台，也頗具特色。會場上也用宣傳動畫告知了《Halo2》的發售計劃，不過尚未有詳細的資訊。

Project Gotham Racing 2

對應主機	XBOX
遊戲類型	賽車遊戲
發售日期	2003年11月20日



《Project Gotham Racing 2》(世界街頭賽車2）是一款不只是比賽速度的賽車遊戲，遊戲中將有Kudos（榮光）計分系統來計算玩家的技術評分，延續前作的古色古香的古老街道，讓玩家駕駛跑車在城市中任意穿梭，這次的新的Kudos計分系統包含：斜坡上強力地飛車、用二輪來360度過彎、停留在起跑線上啓動引擎、以及讓車子的損害維持在最小……等，同時也可以利用Xbox Live上網飆車。另外，預定收入的跑車包含：法拉利 Enzo、保時捷 GT2、BMW Z4、Pontiac GTO、Mini Cooper S……等各式世界名車，讓玩家滿足無法直接購買跑車的幻想。（Xbox Live是指XBOX的網路連線系統）



True Fantasy Live Online

對應主機	XBOX
遊戲類型	MMORPG
發售日期	2004年春預定



早在去年這個遊戲就在會場上展出了，不過開發進度頗慢，要到明年才會推出，也許是因為這款遊戲是Xbox Live第一款MMORPG（之前Xbox Live都是連線格鬥、FPS或賽車而已），也許技術上還要有所克服吧。遊戲中的設定頗像UO的，都有砍木、釣魚、打造武器等生活技能存在，也有各式騎乘動物可以乘坐，而玩家的模樣也會因為裝備品不同而變更。另外，遊戲裡有巨大怪物的出現，可以讓玩家感受到人的渺小。自製人物自由度也很高，以目前的資料來看，玩家的髮色、膚色、眼睛顏色、嘴唇顏色都可以自己設定。



Brute Force



對應主機	XBOX
遊戲類型	動作射擊
發售日期	已發售

這是一款動作射擊遊戲，在美國地區銷售量已將超越《Halo》，玩家將要操縱名為「Brute Force」特戰部隊，前往各星球執行任務，該特戰部隊有4名隊員，每個隊員都有不同的技能，玩家如果自己遊玩的時候，可以視目前任務狀況，挑選其中一名合適的隊員來行動，同時也有遊戲模式可以4人同時連線一起闖關，算是一款XBOX的經典動作射擊遊戲。



魔牙靈（Magatama）



對應主機	XBOX
遊戲類型	3D動作遊戲
發售日期	2003年11月20日

這是一款畫面頗優的3D動作遊戲，故事背景是日本戰國時代，引發政變的大僧正－文觀，為了保護自己安危，竟然以秘術打開「異界之門」，召喚出妖怪統治了整個世界，主角是一名「神殺師」，在獲得「大蛇」之力的協助下，踏上討伐文觀之旅，主角將會以二刀流的力量前往殺敵。





Phantom Dust



對應主機	XBOX
遊戲類型	動作格鬥遊戲
發售日期	2004年預定

這是一款超能力決鬥的遊戲，不過其超能力不再是遊戲內設的，而是有超過300種不同的技巧，



由玩家自己去排列組合，想必每個人組出來的超能力都不會一樣的，另外，場景也引用了類似《DOA》的系統，所有的場景都可以破壞，破壞牆壁已經不算什麼，威力夠大的話，可以毀掉整座大橋，同時也支援Xbox Live。

TOKYO GAME SHOW 2003

角川書店

第三區

らいむいろ戰奇譚☆純

對應主機	PlayStation 2
遊戲類型	AVG
發售日期	2003年冬預定

這是一款戀愛AVG，感覺有點像《櫻花大戰》^^|||，玩家將要負責教導5名個性迥異的女學生，而且這些女學生不是一般的女學生，她們可以操控「禮武」來作戰（「禮武」為召喚出來的靈兵器），所以玩家就在「會話模式」、「授業模式」、「SLG的戰鬥模式」中繼續這個遊戲。



機神咆吼デモンベイン



對應主機	PlayStation 2
遊戲類型	AVG
發售日期	2003年冬預定

這是一款與巨大機器人、英雄有關的熱血物語，基本流程是以2D平面CG的AVG為主，有清楚切割成數話，將會依選擇不同而有不同分歧，當劇情提到機器人的劇情的時候，就會切換成3D的機器人，這種2D角色+3D機器人的呈現，最近在日本蠻常見的，另外值得一提的是……遊戲中女角色可都是「爆乳」系^^|||，胸部一個比一個大……汗



少女義經傳



對應主機	PlayStation 2
遊戲類型	AVG
發售日期	發售中

這也是一款AVG，故事是引用日本古代名人－源義經的故事，不過………把源義經的性別從男改成女……汗，還好弁慶還是男的，還是個大帥哥，算是一款蠻特別的遊戲。



空戰 II

對應主機	PlayStation 2
遊戲類型	模擬空戰遊戲
發售日期	2003年冬預定



《空戰》是一款真實度頗高的模擬空戰遊戲，讓玩家藉此可以了解戰鬥機的歷史，其2代將延續前作的優點，預定收入超過70架以上的戰鬥機於遊戲中，其中包含"複葉機"，各種符合史實的武器也讓玩家自己裝備，預定會有5章節的任務等待玩家攻略。

TOKYO GAME SHOW 2003

後　述

本來的計劃是一次報導完全部的展區，不過筆者身體不適，加上截稿在即，所以這邊先報導前3區的資訊，其餘的展區就等待下期報導了，不過底下還是先把SHOWGIRL介紹出來了^^

SHOWGIRL 專區



SNK PLAYMORE



桌上遊戲Catan



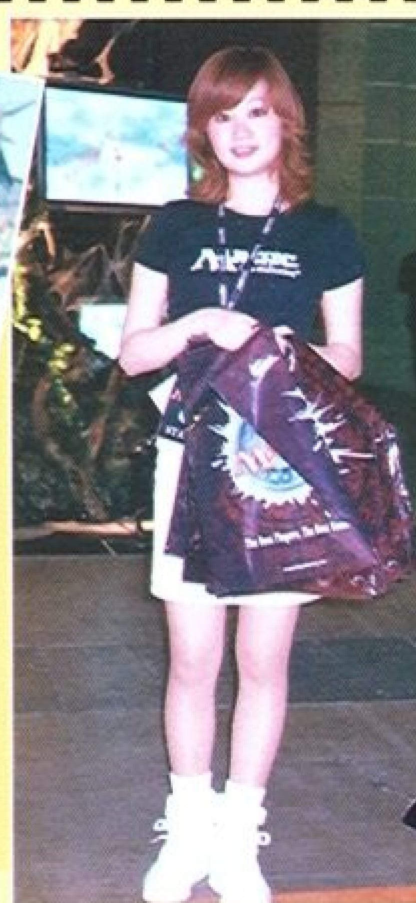
tonkinhouse



SOLID NETWORK



Excite Japen



Hobby Japan (Magic)



雷爵資訊



Game Infinity



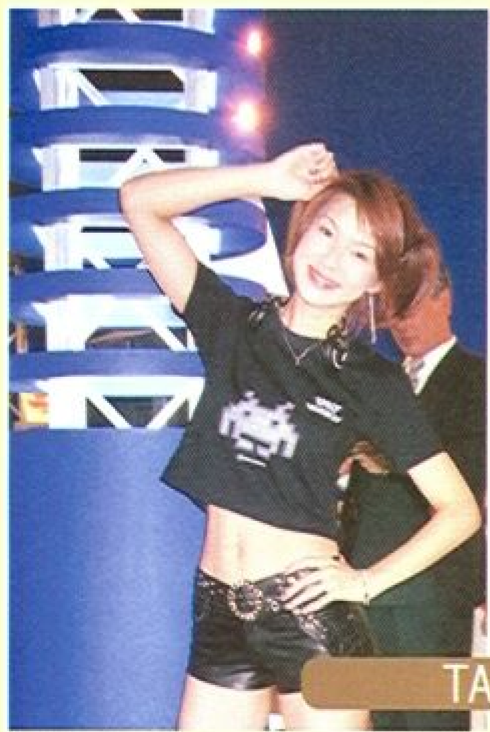
GungHo Online







TAITO



TAITO

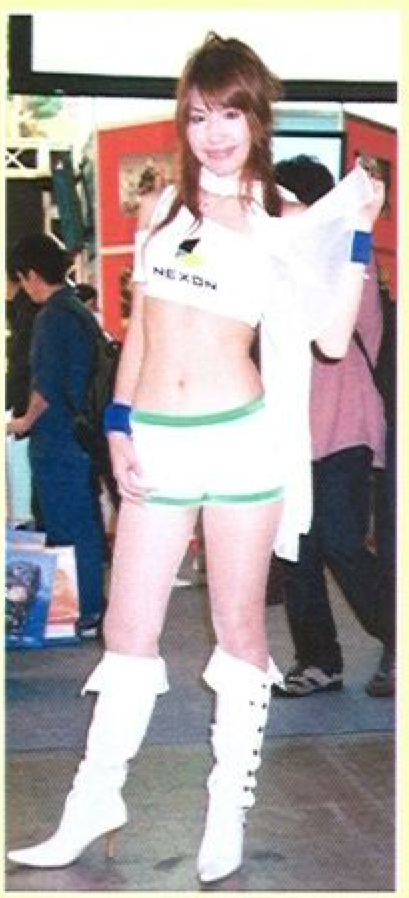






ATLUS、TAKARA、角川書店聯合攤位

Microsoft (XBOX)



Nexon Japan







Microsoft (XBOX)

GungHo Online



Microsoft (XBOX)



Sammy

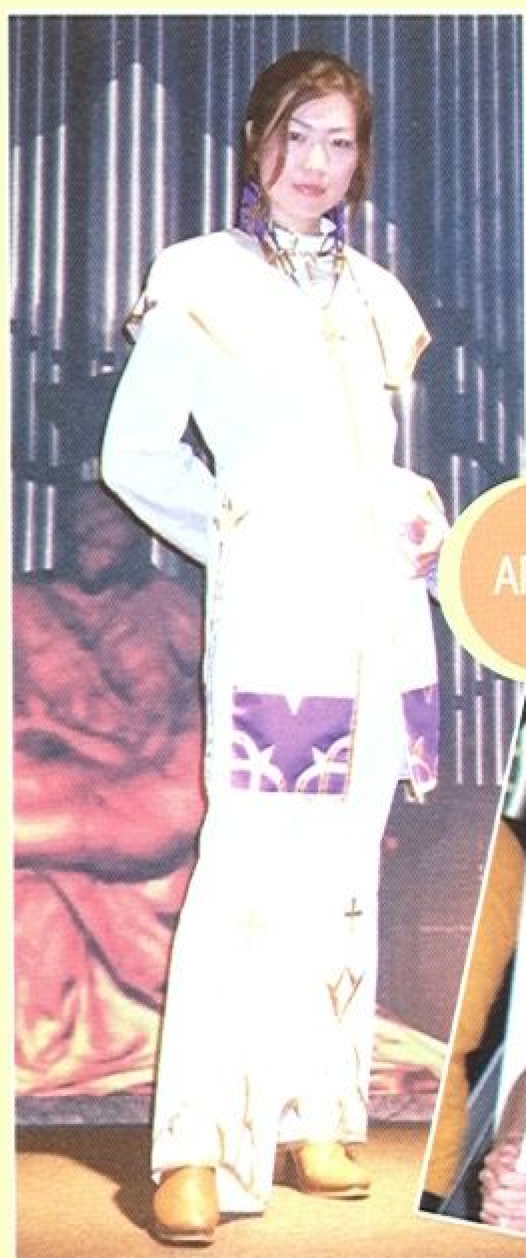


FUJIWORK



HAMSTER







ARUZE







SQUARE-ENIX

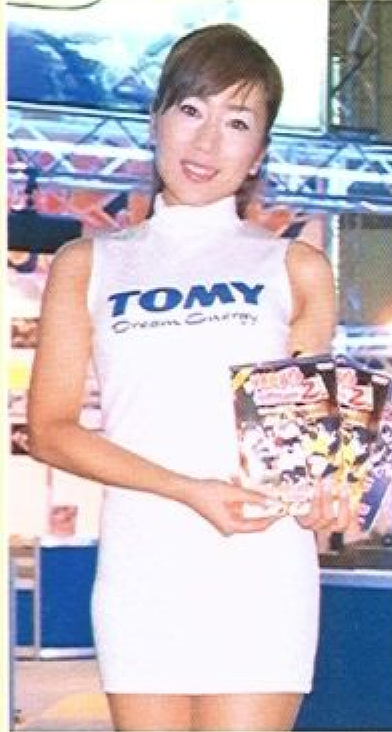


BANDAI





RADEON



TOMY



KONAMI

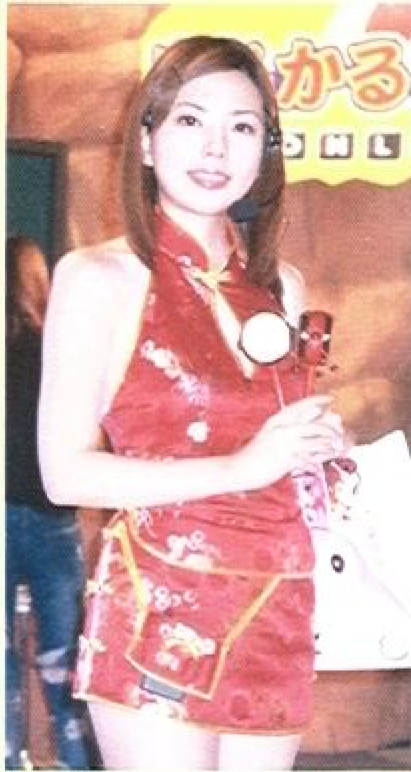


KOEI



NTT DoCoMo





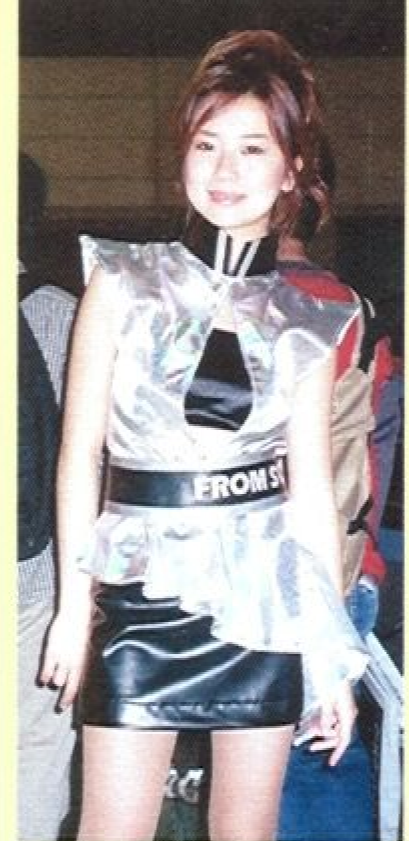
智冠科技



DRAGON SOFT



SUCCESS

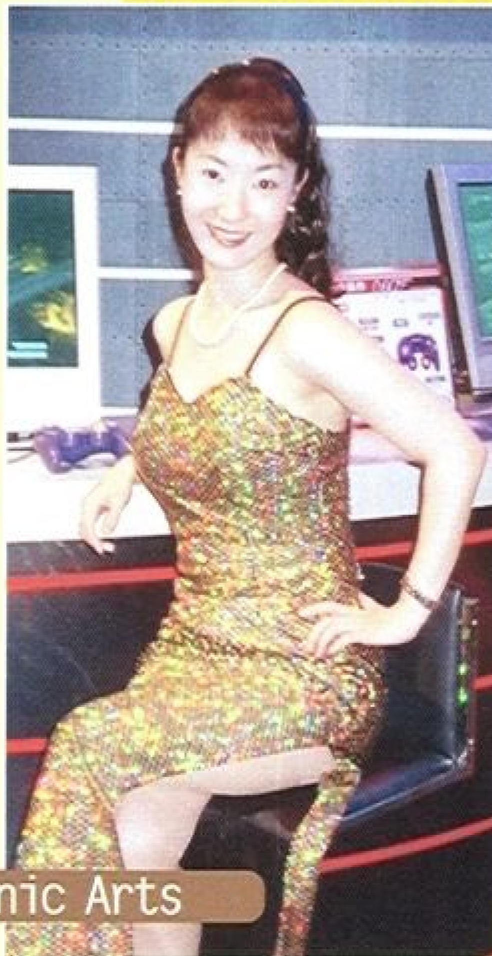


FROM SOFTWARE



namco





Electronic Arts



KONAMI



KONAMI



Genki





KONAMI

沙漠風暴II
前進巴格達



轟炸伊拉克，你能在幾天内攻陷呢？

- 深入敵境300公里地方進行任務，
  將你的判斷力，技巧和勇氣逼到極限
- 小組作戰模式：指揮你的精英小隊，
  他們擁有的無人能比也無人能取代的作戰技巧。
- 運用奇襲戰術,現有的載具,
  裝備和武器,面對各種致命的挑戰
- 埋伏攻擊和強大火力攻擊敵人，
  完成10個艱困的工作
- 前所未見的戰鬥AI，及強化的圖形效果
  和臨場感的音樂，讓你有如置身在真實戰場上

聯軍的轟隆炮火落下敵方陣營，
一切的行動只是為了....





CONFLICT DESERT STORM II
BACK TO BAGHDAD

ATARI

英寶格股份有限公司
ATARI TAIWAN LIMITED
Email:service.tw@atari.com
客服專線:02-55549523

PIVOTAL GAMES
SCi GAMES



TROPICO 2
PIRATE COVE
冒險島物語



12月
"國際中文版"
隆重上市

日不落國的海上梟雄 由你來稱霸!!

全新的遊戲特色，熟悉的操作介面，讓你快速融入海盜世界。



策略型遊戲：只要求你管好你的手下島嶼、俘虜並偶爾去侵占他人資產即可快樂地生活下去！



高風險高報酬，本遊戲宗旨是，風險越高，回報越大，拿出你的勇猛好鬥的精神為所有的海盜獲得豐衣足食生活



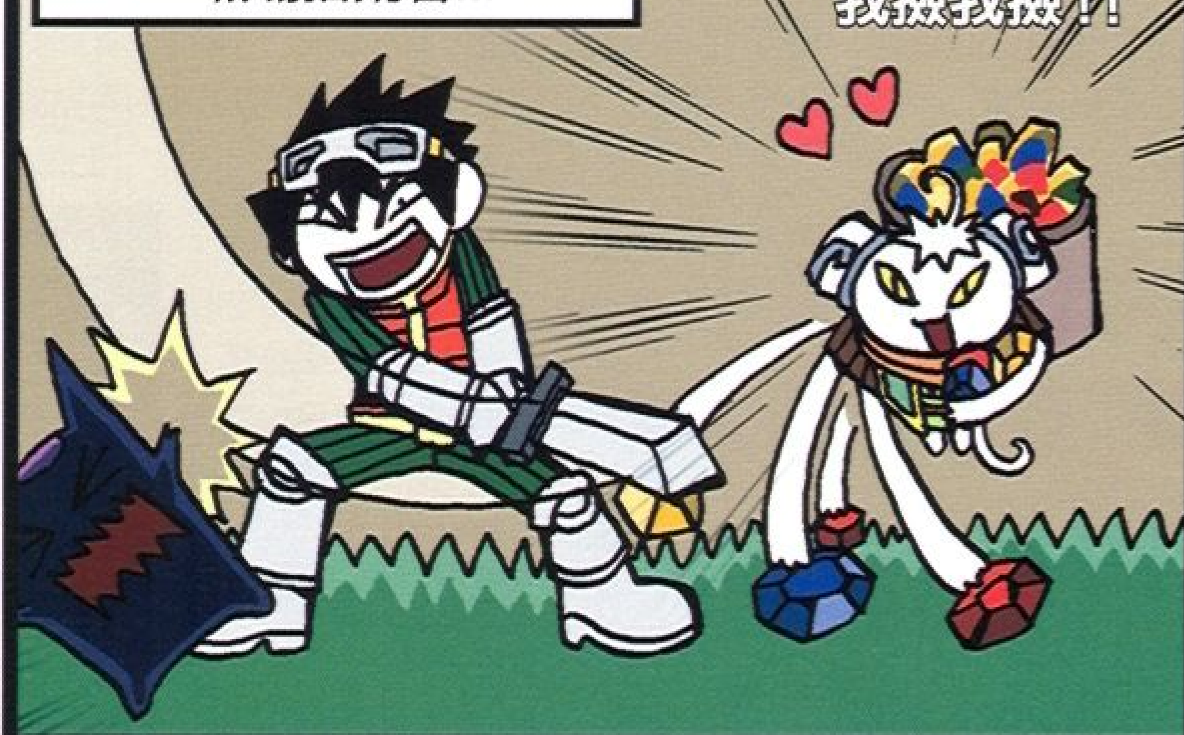
無商不奸，無奸不商：官商勾結可是遊戲獲勝的最佳徒徑，你可不要放棄與官方打交道的好機會。

英寶格股份有限公司
Email:service.tw@atari.com
ATARI TAIWAN LIMITED
客服專線:02-55549523
ATARI

攻略圖書館

提供最完整詳細的石盤攻略















終極動員令：將軍之絕命時刻 完全攻略 且看三大勢力強權展開激戰 p206
奇蹟餐廳 關卡攻略指引 天下珍饈美味盡在此處 p222
龍與地下城：灰鷹世界 重點攻略指南 突破試鍊打倒被封印的魔女 p216
仙劍幻境-水晶之魂 流程攻略 風起雲湧且看今朝 p232



目看三大勢力強權展開激戰

終極動員令：將軍之絕命時刻 完全攻略

聖騎士 路易王

在這款《終極動員令：將軍之絕命時刻》中加入了不少新部隊與新能力，在單人戰役中每個陣營的關卡雖然只有五關，每一關也都有一定的難度，只不過比起原遊戲最後那幾關的變態難度，可以說是小巫見大巫！只要搶在敵人之前提早建造兩座以上的離子砲、核彈或生化死雨風暴，幾乎每一關都可以炸得敵人七葷八素。以下我們以“困難”模式來進行遊戲的攻略，記得難度越高，我方終極武器倒數的時間就越長，及早建造終極武器才是獲勝的不二法門。

美國 戰役

第一關



地點： 哈薩克南部

任務目標：

一、確認火車站安全並摧毀周圍的全球解放軍基地

二、摧毀全球解放軍基地

困難度： 簡單

過關攻略 這一關我們沒有辦法建設A處基地，但這裡會有空投補給區不斷空投物品，讓我方在兵營與戰車工廠不斷的生產部隊來進攻。首先在兵營研發佔領建築物，派遊騎兵佔領B處的油井和煉油廠，帶著所有的游騎兵先打下C處的兩座刺針飛彈，然後進入D處的廢棄中國基地，佔領該處的炎黃、火龍及其他的坦克；記得讓炎黃坦克升級思想強化電塔，會給我方部隊帶來相當大的幫助。在E處的建築物旁邊會有錢箱可以拾取。這段期間基地A裡要不斷生產飛彈防衛兵與悍馬車，讓飛彈防衛兵坐滿悍馬車，將可發揮最強大的戰力。

接著派炎黃坦克當先鋒，其他坦克殿後攻下F處車站的入口，入口處會有兩輛自殺車衝過來，一定要在第一時間內消滅。派炎黃坦克掩護火龍坦克燒光入口處建築物裡的士兵，所有大軍長驅直入攻下車站。記得黑市盡量派士兵佔領來獲得金錢。



在中國基地北邊會有錢箱



接下來派一輛空的悍馬到G處拿取資金。把所有資源用來生產飛彈兵與悍馬車，將坐滿悍馬車的飛彈兵一起集結到F處的火車站，先讓一些強力的坦克如炎黃坦克、帕拉丁等登上火車，再來就把裝滿士兵的悍馬車一輛輛塞滿車廂，每一輛坦克都要裝載修理載具。等所有火車的空間都塞滿後，火車就會出發來到H處大開殺戒；一下車先打掉所有的防禦設施，然後集中火力攻擊指揮中心，打爆指揮中心後我方空軍就會投下炸彈之母，摧毀I處所有的敵方飛彈設施過關。



派遊騎兵佔領廢棄中國基地裡的坦克

一出火車立刻攻擊敵方的防禦設施

第二關

地點：索馬利亞海岸

任務目標：

一、保護碼頭

二、保護接近中的補給卡車

三、保護倉庫

四、保護車隊前往倉庫

五、搜尋並摧毀在山區的全球解放軍建築

困難度：中等



過關攻略 這一關我方有取之不盡，用之不竭的航母支援與艦隊火砲，一定要好好善用這些利器，盡快摧毀所有敵方的防禦設施。我方部隊的起始集結點在A處，補給卡車會集結在這裡，而支援的我方部隊也會陸續抵達。先派航母與艦砲盡可能摧毀地圖上所有看得到的敵方防禦設施，尤其B處右邊的橋頭碉堡，讓貝頓上校帶領大部分的武力排在B處抵抗由右邊入侵的解放軍；尖兵一定要進駐橋旁的塔樓，而脆弱的無人哨兵機則圍在上校後方，讓皮粗肉厚的上校當肉墊，並派遣一輛哨兵機到B處下方撿拾所有的錢箱。



利用航母上的戰機轟掉敵方的防禦陣地

我方總共會有十輛補給卡車陸續抵達A處，在所有卡車抵達之前一定要殺出一條通往C處的血路；至於駐守在C處的敵人部隊可以派艦砲來消滅，不過轟炸之前記得先佈署好B處的防禦陣地，否則C處殘存的部隊會一路衝殺過來。這段期間我方會不斷支援尖兵與一些部隊，盡量保存這些戰力來協防，對付敵人陣地只要派航母與艦砲就可以了。



派部隊護送補給品抵達倉庫

10輛卡車全部抵達A處後，會進入第二個階段，必須讓所有部隊護衛卡車將所有的補給品運往C處以完成第一個任務。接著我方會派推土機到A處，將所有部隊帶回A處建造基地，撤退前記得派士兵佔領C處的油井和醫院，並派一名尖兵埋伏在C處左邊的高塔。不久後敵人會不斷派遣大量的部隊攻向基地，因此A處的防禦設施一定要盡快建造，還沒建造之前就用初期保留的兵力來防守。



用直升機守住要道

敵人進攻的路線有兩條，一條從A處右邊橋頭攻過來，另一條則會從A處上方送恐怖份子下來，上方過來的恐怖份子可以派卡曼契守在D處阻擋，右邊過來的敵方部隊則建造愛國者或火力基地來防守，只要防禦陣地建造得夠多，便能輕易抵擋住敵人的攻擊。等防守得差不多後，立刻使用間諜衛星開啟E處的敵方基地，先派航母的飛機不斷進行攻擊以打開視野，然後尋找目標物用艦砲轟炸，只要不斷更換航母的目標，讓視野不斷的開啟，很快就可以把該處所有的敵方設施清光。

最後一個生產恐怖份子的工廠在F處，沿途會有不少敵人的碉堡、刺針飛彈與地道網路阻擋，先讓艦砲對付刺針飛彈與碉堡，再用航母清光地道網路，一路轟掉G處的煉油廠與油井附近的敵方防禦設施便可加以佔領。最後只要轟掉所有的敵方建築後便可過關。

第三關



地點：俄國、艾爾布魯斯峰

任務目標：

一、摧毀全球解放軍的戰俘營並拯救戰俘，貝頓上校必須存活

二、將貝頓上校移往會合點

困難度：簡單

過關攻略 這一關貝頓上校得和黑蓮花一起救出被困的弟兄，並摧毀解放軍的秘密實驗室。先讓貝頓上校聯合尖兵清光出發點A處左邊的坦克，接著讓上校回到A處在此等待巡邏的雷達車和敵方機車隊加以殲滅，準備往B處前進。在B處的建築物裡會駐紮不少敵人，最好的方法是派上校進去隔壁空的建築物裡面與他們對轟，將對方的建築物轟掉後，再讓一旁埋伏的尖兵一一解決。如此利用一棟棟的建築物就可以把該處的反抗軍清光，並救出最右邊C處被囚禁的我方部隊。

接下來派所有部隊由上校領軍往D處前進，這時黑蓮花會佔領E處的敵方



基地，接下來上校會遇到一座地道網路系統，派上校利用來回補血的方式摧毀掉這個防禦設施，聯合尖兵往上殺入兵營並摧毀北邊的刺針飛彈，被關在D處的我方士兵也會加入陣營裡，之後地圖也會因此展開北邊的部份。我們的目標換成F處的敵方基地，先派上校對付來回巡邏的衝鋒車和坦克，然後利用微波坦克打下F南邊的地道網路系統與上方的軍火商，特別小心從地道裡冒出來的敵方部隊。



潛入敵營的黑蓮花開始佔領敵方陣地

打進F處的難民營後，就出所有被囚禁的我方士兵，派一些游騎兵坐上此處的四輛坦克，其中有一輛微波坦克可以有效的癱瘓建築物裡面的電子設備，用來對付敵人的防禦設施十分方便。派上校往右炸光G處的油田，在H處的解放軍基地要特別小心像小碉堡一樣的戰鬥巴士，這些戰鬥巴士第一次只能摧毀他們的行動能力，要再打爆一次才能徹底摧毀。再往南聯合尖兵清光附近駐守的士兵後又可以搶到三輛坦克，利用這幾輛坦克配合上校陸續清光I處的那一排碉堡，等上校穿過防禦陣地來到上方J處便可過關。



攻入集中營將這四輛坦克佔為己有



來到此處可以救出關在教堂裡的我方士兵

第四關

地點：伊朗、馬塞漢油田

任務目標：摧毀全球解放軍基地

困難度：困難



過關攻略 這一關我方的補給品十分稀少，因此一定要盡量佔領油井來獲取資源。首先派推土機清除A處兩座油井旁的詭雷及圈套炸彈，派士兵佔領這兩座油井並在此展開建設，多生產一輛挖土機，派到B、C、D三處建造大量的防禦設施；這三處除了要在塔台上佈署尖兵外，至少要用三座愛國者飛彈與一兩座火力基地來協防。敵人不久後就會從這三座橋攻過來，因此這三處一定要守得固若金湯，有餘力的話最好能在陣地後方佈署一些坦克，用來對付解放軍射程超長的火箭吉普車與生化飛彈發射車。

接下來派上校帶著尖兵、兩輛推土機與一名滿載士兵的悍馬車，過B處的橋攻向E處的油田；先讓悍馬車來到F處救出情報員，並拿取下方一排大量的金錢，情報員的能力不輸給上校，一定要好好的善用。派推土機拆除沿途的炸彈，讓悍馬車裡的士兵來佔領油井。一佔領油井便在油井間建造大量的愛國者飛彈，聯合上校與尖兵來防禦來襲的敵人部隊，特別注意基地的電量是否足夠。



在橋頭建造大量的防禦設施

接著讓部隊往北推進佔領，先在G處攻下敵人營帳後，往北的H處與I處建造一排防禦設施，最好佔領J處的砲兵陣地來協防。將所有兵力駐紮到E處的左邊對付湧來的敵人，這時愛國者飛彈的數量一定要足夠，否則上校一人可能無法應付如潮水般蜂擁而至的敵人坦克；記得一定要好好保護上校，一旦上校身亡就無法再補充了。這段時間假如可以升級將軍能力，記得先將A-10攻擊機升到最滿，因為不久後敵人就會在K處建好生化死雨風暴，一建好立刻要在上方放A-10的炸彈，等四分鐘A-10重新填彈後再放一次，一定要徹底摧毀生化死雨風暴的威脅，否則我方會死傷慘重。



地圖底部的錢箱對我方初期的經濟大有幫助

從E處往左推進，一路打掉F處的敵方營帳，來到L處同樣佔領左右兩邊的砲兵陣地，在此建造大量的愛國者飛彈來防守。這時假如已經解決掉生化死雨風暴，就可以將A-10的彈藥招呼在M處的廣播電台上，並大量生產戰斧飛彈，聯合裝載尖兵與飛彈兵的悍馬車來清光M處周圍的建築物，途中N處與O處的情報員藏匿處又會有一些資金。最後集中所有的兵力，聯合打下K處的反抗軍總基地過關。



利用A-10轟炸機轟掉廣播電台

第五關

地點：崔克斯博士的毒素工廠

任務目標：在四座毒素飛彈發射井擁有發射能力前佔領它們

困難度：中等



過關攻略 這關同樣要跟時間賽跑，敵人一開始就會不斷從A處上方攻過來，立刻建造愛國者飛彈來防禦，並建造兵營生產幾位游騎兵，分別坐上一開始那三輛悍馬，一輛前往B處招降另一個反抗軍陣營，一輛來到C處佔領兩座油井，最後一輛則載滿士兵派到D處清光被佔領的建築物後佔領另一座油井。記得開挖A處下方與E處的補給品。

可以同時建設A處與B處的基地，並善用各陣營的特性。比如反抗軍陣營裡的建築都不需要電力，便可以大量興建刺針飛彈與地道網路系統佈署在兩個基地外圍；而生化死雨風暴的威力比離子砲強許多，當然也要多建幾座。在部隊方面，善用美國的空軍武力，配合尖兵、掠奪者坦克與火箭吉普車，便可發揮相當可怕的戰力。在F、G兩處分別會有兩座重砲可以佔領，不過此處並不好守，還不如乾脆守住A、B兩處以免分心。



內置尖兵的悍馬車可以有效的對付刺針飛彈

儘早建造兩座以上的離子砲與生化死雨風暴，因為H處的敵人在中期會開始建造生化死雨來炸我方，一出現訊息立刻用所有的離子砲與空軍將生化死雨風暴炸光；此外敵人也會利用隱匿攻擊直接將部隊派我方基地，因此一發現通道入口要立刻集中火力或用離子砲將入口燒掉，否則一堆核子卡車會毫不留情的衝進我方基地。



這些發射井只能派遣游騎兵去佔領

等轟掉敵方的生化死雨風暴後，開始生產大量的部隊準備進攻；先攻下I處的敵方基地，攻下後敵方會開始倒數三十分鐘準備發射毒氣彈，立刻在尖兵的探路下逐一清光沿途的圈套炸彈攻下J處的反抗軍基地，並派遣游騎兵佔領這裡的兩座發射井及兩座油井。最後將所有的離子砲及生化死雨風暴招呼在H處的敵方基地，再讓大軍開過去掃蕩殘存的敵人後，佔領這裡的兩座發射井便可過關（注意發射井只能佔領無法破壞）。

全球解放軍戰役

第一關

地點：城市外

任務目標：

一、護送全球解放軍領導人前往機場

二、全球解放軍領導人必須活著抵達

困難度：簡單



過關攻略 這一關我方要保護領導人成功的脫逃，先讓A處的四管加農砲與衝鋒車到上方裝備物資，然後派所有人往右下清光B處橋頭的士兵，過橋後到C處打敗兩輛悍馬車，可以再撿拾殘留物裝備，而且還會有一批火箭兵摩托車前來支援。

接下來先不要急著往D處的美軍基地進攻，派所有摩托車繞到D處下方的山頭，由此處下山並丟棄摩托車，派一名解放軍佔領山下的砲兵陣地，其他解放軍則進駐陣地旁的塔台一起攻擊下方的敵人。清光此處所有敵人後佔領電廠與補給空投區，將禮車送回此處避免被傘兵偷襲，然後帶著所有部隊往東北消滅來襲的敵人，救下E處的我方殘存基地，立刻生產幾名工人來修復基地並搬運補給品，並開始在軍火商處購買四管加農砲與坦克。

整備完成後帶著所有坦克過西北邊的橋，往F處清光埋伏的無人哨兵機，再派解放軍佔領一旁的科技增援機坪，這個機坪每隔一段時間就會送來一輛坦克。接下來帶著所有坦克攻進G處，先清光衝出來的敵人，然後摧毀入口處的兩座火力基地，攻進去後清光所有的建築物，一路清到H處的機場後，將禮車送到飛機旁邊就可過關。



讓摩托車穿越山嶺由敵人基地背後直接佔領重砲陣地



第二關



地點： 埃及，開羅附近

任務目標：

一、佔領城市內的指揮中心

二、佔領河對岸的指揮中心

三、摧毀或佔領科塞德的主要指揮中心

困難度： 中等

過關攻略 這一關我方最主要的目的，是竊取科塞德王子的最新科技，並以其人之道還治其人之身，將科塞德王子的基地摧毀掉。一開始敵方的隱形部隊就會不斷逼近，立刻在A處多生產一些工人搬運補給品，並同時派工人在基地周圍建造地道網路與刺針飛彈，敵人一開始就會不斷的派遣士兵與摩托車前來攻擊。

等防禦設施完成後，開始生產大量的摩托車，先利用摩托車翻山越嶺的特性佔領B處的油井及C處的砲兵陣地，再利用砲兵陣地與雷達掃描，就可以打掉上方的敵方地道網路，防止敵人由此處不斷的送部隊過來。接著派一隊四管加農砲帶著雷達車往左前進，清光沿途的隱形敵人到D、E、兩處佔領油井，油井周遭的建築物都可以派士兵進駐來協防，不過最好派雷達車或建造防禦設施來偵測隱形的敵人。

F處會有另一塊補給品，可以建造補給站來開挖，G處除了油井外則還有煉油廠可以佔領，不過這裡是敵方必經的要道，一定要建造防禦設施來協防。假如可以升級將軍能力的話，記得先升級生化飛彈發射車，用來對付敵方的防禦設施特別好用。沿著G處北邊通往北部H處敵方基地的道路上佈滿了圈套炸彈，部隊前進時要特別小心，而I處的重砲陣地也可以早點佔領，並派遣工人修復旁邊的兵營。

一但準備就緒，就可以帶領一隊坦克、四管加農砲及生化飛彈發射車攻下H處的指揮中心及周圍隱形的建築物。只要佔領該處的指揮中心，便可取得GPS干擾器的能力，GPS可以讓一小範圍內的我方部隊永久隱形，盡量讓它使用在我方聚集的強力部隊上，便可以帶著隱形部隊通過J處的橋頭碉堡。不過建議還是派生化飛彈車儘早轟掉碉堡比較省事。

過了J處後，下一個目標就是K處的敵方基地，同樣利用雷達車的雷達掃描能力配合生化飛彈來炸，但記得留下指揮中心先不要佔領；派工人在附近建造一個地道網路系統，並讓所有有隱形能力的強力坦克進駐，接著派工人佔領K處的指揮中心，便可取得挖掘地道偷襲的能力，這時敵人也會在L處建造出生化死雨風暴並開始計時，立刻將秘密地道蓋在L處下方刺針飛彈的旁邊，等地道一完成立刻解決掉刺針飛彈與生化死雨風暴，然後以此為基地不斷把部隊送過來，一路殺到M處，隔著河岸轟爆最後一個指揮中心過關。



利用地道偷襲對方的生化死雨風暴



隔著河流發射火箭摧毀敵人的指揮中心



敵方的部隊和建築物都需要雷達車的雷達掃描才會出現

第三關



地點： 克里特島，馬特拉，美國地中海艦隊

任務目標：

一、佔領東方的美國離子砲

二、佔領美國發電廠

三、找到東南方航空母艦的位置

困難度： 困難



首先要佔領這座離子砲

過關攻略 這關必須善用秘密地道來進行跳島攻擊。首先讓A處的我方衝鋒車與四管加農砲清光巡邏的敵方士兵，然後派劫持犯衝過去劫持北邊的那輛坦克，往右清光沿途的士兵後來到B處，我方的地道網路系統又會跑出一堆援軍，我方也正式佔領了美軍的離子砲，現在就只缺電力的供應了。

接下來讓劫持犯進入B處的地道系統直接由C處出來，趕緊派一名劫持犯衝到右上方，在對方駕駛員上車之前劫持戰斧飛彈，然後派剩下的兩名劫持犯佔領D處右上方的兩輛坦克，聯合戰斧飛彈解決另一輛坦克後，正式解放D處的我方基地。特別小心敵人會空降傘兵與空軍到離子砲附近，所以離子砲周圍至少要派一對飛彈兵與四管加農砲留守。

在D處北邊會有四管加農砲與毒素車，讓反抗軍分別去駕駛車輛，然後派賈曼卡爾到E處狙擊美軍基地門口那三輛坦克，再派遣戰斧轟掉基地內那四座火力基地；這時敵人士兵會衝出來，讓賈曼卡爾一一狙擊掉。等清掉這些防禦設施後，派所有的反抗軍進去佔領發電廠與重砲陣地，離子砲就會正式開始啓用。這時敵人也會派出A-10攻擊機攻擊我方的離子砲基地，記得多派一些四管加農砲與飛彈兵來此防守。

接著將秘密地道放置在F處的島嶼，派反抗軍接收該處的毒素車與各項資源，然後將秘密地道再次鋪設於G處；先派賈曼卡爾幹掉北邊巡邏的坦克，再讓毒素車灌掉H處所有被美軍佔領的建築物，H左邊的軍火商取得後，可以大量生產四管加農砲來防空，而南邊的兩輛坦克又可以派賈曼卡爾奪取。讓部隊北上來到I處，配合離子砲與戰斧飛彈清光此處的碉堡與愛國者飛彈，北邊的三輛坦克與戰斧同樣派賈曼卡爾來狙擊，讓所有坦克搭上駕駛員後一起北上，清光J處的愛國者飛彈與敵人部隊以保住指揮中心。在此生產工人展開建設，島嶼右方除了兩座補給品外，還有很多殘餘資源可以拾取，再利用秘密碉堡將部隊運往K處，可以獲取支援與兩輛掠奪者坦克。


利用離子砲來摧毀敵人的碉堡

這段期間敵人會不斷派遣直升機與A-10轟炸我方的部隊與建築，尤其是B處的離子砲和E處的發電廠，一定要多生產幾輛四管加農砲配合大量的刺針飛彈來防守；而各處的基地也要生產大量的部隊儲備，包括四管加農砲、坦克、還有大量的反抗軍。準備就緒後，將秘密地道建在L處海岸上，立刻讓工人在此建造刺針飛彈，讓賈曼卡爾當先鋒一路往右攻進M處的敵方基地，敵人會不斷從內部派遣部隊來攻擊，盡量用卡爾的狙擊槍來對付。

攻下M處基地後，立刻在此建造防禦設施並再開啓一個秘道，派所有的反抗軍佔領此處的發電廠、補給空投區與策略中心，由下方上來的敵人則交由躲在下方建築物裡的飛彈兵來對付。接著繼續往南推進，一路挖密道並建造防禦設施，不要浪費時間在一旁的艦艇上，他們是打不沉的，打到N處會有一個煉油廠可以佔領。繼續打到O處北邊，用離子砲解決路口的四座愛國者飛彈，然後破壞所有的電廠，讓南邊那一排愛國者飛彈失去作用，接下來只要派賈曼卡爾潛進基地O，來到最南邊偵測到航母的位置便可過關。


可憐的航空母艦慘遭離子砲蹂躪

第四關



地點：美國西海岸，毒素工廠

任務目標：

一、第一隊：搶灘登陸
二、第二隊：取得雷達車
三、第二隊：駐守活門站
四、第一隊：摧毀機場
五、第二隊：摧毀發電廠
六、佔領毒素工廠
七、將毒素運往機場

困難度：簡單

過關攻略

首先派A處第一隊的賈曼卡爾北上狙擊B處的兩輛悍馬車與一輛十字軍坦克，讓劫持犯登上這三輛坦克，悍馬車載滿所有人員後登上右邊的渡輪，點選渡輪後按下方的輸送，它會將人員送到C處登陸，但這個地方全是地雷，因此需要D處的第二隊展開行動。

帶著D處的部隊先佔領右邊的醫院，來到E處後派反抗軍坐上衝鋒車，並收集右下方的資源來升級。另外派三名劫持犯到F處路口等待巡邏的三輛悍馬車過來並加以搶奪，這個過程特別容易失誤，最好先存檔再進行。搶奪成功後到G處駕駛雷達車，再到H處與另一群我方弟兄會合，利用雷達車的雷達掃描I處的地雷，好讓C處的我方部隊繼續往北前進。


利用雷達輕易的掃除地雷

一路掃雷掃到J處，派賈曼卡爾幹掉坦克旁的兩名士兵，搶奪坦克後往南前進，同樣狙擊掉K處救護車與兩輛戰斧裡的駕駛員，派士兵過去駕駛，在K處的難民營裡也可以救出一堆我方士兵，這裡的恐怖份子可以讓他們坐進附近的汽車，讓他們使用汽車自殺攻擊。最後佔領K處下方的重砲陣地，就可以輕易地轟掉L處的愛國者飛彈與坦克，剩下的一座愛國者則交給H處由恐怖份子駕駛的炸彈車來處理，炸掉L處後派反抗軍北上佔領L右上方的活水門，將水庫的水排掉以開出一條通道。

這時要立刻讓第一隊的一名反抗軍坐上悍馬車，穿過水庫來到M處的空軍基地加以佔領，時間太慢的話，對方的飛機會讓我們傷亡慘重。接著讓第一隊的劫持犯一一佔領N處的毒素車，從左邊開始一一噴掉O處的碉堡，好讓第二隊可以前往P處佔領電廠，而第一隊也可以到Q處與衝鋒車會合，並救出一旁的我方士兵。臨走前記得拿取下方的物資。

只要佔領或摧毀所有的電廠，就可以癱瘓所有敵方的愛國者飛彈，讓第一隊的毒素車前往R處灌爆沿途的建築物和所有的碉堡，這裡的碉堡火力相當強大，最好能配合戰車來掩護，或者乾脆用戰斧來轟炸。一路殺進S處清光所有碉堡後，又可以發現不少我方的空坦克，派部隊過去佔領，清光S處的碉堡前，一定要多派一些步兵進駐毒氣工廠右邊的廠房，然後毒素工廠會開始派卡車運載毒素到機場T處，陸續將卡車將S處工廠的毒素運到T處，這時美軍會陸續派遣坦克與直升機前來攻擊廠房，還好這裡的廠房是無敵的，只要順利運光所有毒素便可過關。


這座無敵的倉庫可以有效的保護我方士兵

第五關

地點：德國，司徒加特－維辛津，美國中央指揮部
任務目標：攻下美國主基地
困難度：中等

過關攻略

在攻下中國基地後，這一關我們將同時有兩個兵種可以使用：首先立刻在A處中國基地的指揮中心研發雷達，然後開始在B處建造解放軍的指揮中心和補給站開挖補給品，另一個工人則建造兵營，研發佔領科技；一建好補給站立刻多升幾個工人，到C處油井右方建造兩座刺針飛彈，並將所有部隊帶來此處協防，讓反抗軍佔領重砲陣地及此處的油井，並在D處也建立第二道防線。E處的美軍會不斷由C、D兩處攻過來，只要多建幾座刺針飛彈就可以守得很完美了。

這時敵人會開始倒數計時，不用去管它，派摩托車到F佔領油井和煉油廠，G處則可佔領油井並開挖補給品。努力建設基地A、B，在外圍佈滿刺針飛彈，並不斷建造不需耗電的生化死雨風暴，並在中國戰車工廠裡生產至少5輛的炎黃坦克，搭配蓋特砲塔及精神廣播電台，在倒數結束前五分鐘一舉攻下E處的美軍基地，派反抗軍一一佔領基地裡的設施，這時我方俘虜會被一一射殺，H處會出現我方的同盟，而敵人的大本營則會在I處現身。一旦敵人建造好離子砲，立刻用生化死雨或核彈加以摧毀，一般而言離子砲只會出現在I、J兩處，不管用解放軍的雷達車還是美軍的指揮中心應該都掃得出來。


利用生化死雨風暴摧毀美軍所有的機場


即早摧毀離子炮可以避免我方基地受到破壞

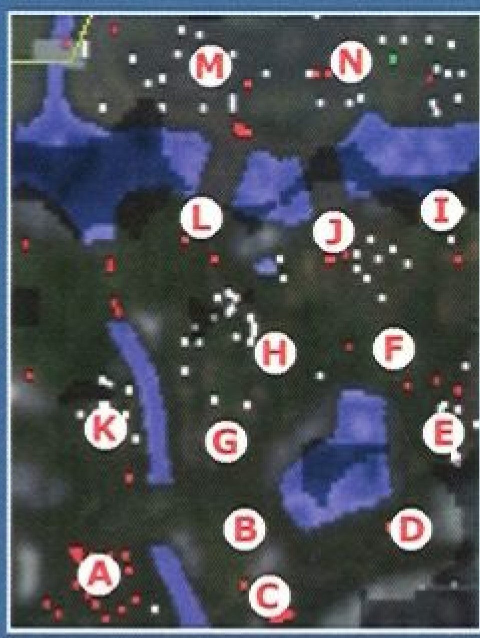
雖然美軍會不斷派部隊進攻，不過大部分都會被H處的我方同盟擋住，只要多生產幾輛四管加農砲放置在K處攔截美軍的空軍就可以了。接下來的任務是要快速獲取資源，來建造大量的生化死雨風暴，L處會有補給品可以開採，M處的角落有大量的錢箱，可派摩托車拾取，N處的油井則最好打下O處的美軍小基地再去佔領，在O處則有兩座油井和一個科技維修機坪，左邊則有一個重砲陣地。假如之前有佔領美軍的補給中心，甚至可以派直升機運送反抗軍到P處佔領四座油井與科技增援機坪，並將散落在此處的幾輛中國坦克載回。

全部佔領完畢後，我方的生化死雨風暴應該也有一定的數量，開始配合雷達掃描對I處的美軍大本營展開大轟炸；最好先炸掉電廠及入口處的防禦陣地，再將密道放置於敵人入口處，傾全部兵力進去勦清殘餘的敵人。假如生化死雨風暴建得夠多，甚至可以用生化彈將敵人基地炸翻天，只要剿滅基地裡所有的建築物，就可以完成這個戰役。


在基地上方佈署四管加農砲可以有效降低空襲的損失

中國戰役

第一關



地點：德國，司徒加特－維辛津

任務目標：殲滅此區域內的所有全球解放軍

困難度：中等

過關攻略 本關敵人的攻勢不會太猛烈，首先在基地A上方佈署幾座蓋特機砲，然後派現有的部隊打發掉B處的幾隻小貓；佔領此處的美軍殘破基地與C處的重砲陣地，可以在此生產美軍部隊，往左走到D處佔領重砲後又可以拿取不少錢箱。從D處往上走到E處可以奪取一些解放軍坦克並佔領另一座油井，往北到F則還會有一座煉油廠與重砲基地。回基地A生產一些蓋特坦克，過來佔領G處的油井與補給品，小心北邊的圈套陷阱。


攻下這裡可以生產美軍的部隊

G處北邊的敵人建築可以用火龍坦克去灌，一路打到H處可以佔領重砲陣地及科技維修機坪，佔領機坪後周圍的我方部隊都會自動修復，可以把H處當作一個防守據點，讓右半部的所有部隊在此集結，應付由上而下源源不斷的敵人。由這裡到北邊的敵人基地都佈滿了圈套炸彈，前進時一定要派運兵車或前哨監聽車來探路以防萬一。從H處一路往上攻，記得拿取I處的錢箱，一直攻到J處橋頭，立刻派推土機來佈署防禦陣線守住。

地圖的另外一半也會有敵人不斷的往基地進攻，特別小心解放軍射程超長的火箭吉普車，不要基地被打光了還不知道。在基地生產第二支部隊往上帶，K處左右也會有兩堆補給品可以拿取；讓第二支部隊一路北上佔領火砲陣地，來到L處橋頭，同樣要佈署防禦陣地，利用J、L兩處的防禦設施敵人封住。全球解放軍的基地總共分為M、N左右兩邊，從哪一邊先攻都無所謂，不過建議最好多生產一些地獄火加農砲來轟掉基地門口的重砲基地，再慢慢的讓我方部隊推進敵人基地內部。只要確實清光這兩個敵人基地便可以過關了。


建築物裡的敵人要派火龍坦克來燒


利用將軍能力來砲轟敵方基地


一開始就要趕快去保護通訊站

第二關

地點：中國，武器生產工廠

任務目標：

一、保護反應爐與儲存碉堡

二、摧毀此區域內的所有全球解放軍

困難度：困難

過關攻略 這一關同時要面對四個機地的敵人，加上一開始我方完全不能生產車輛，難度還不是普通的高；幸好我方有四輛核子加農砲，要懂得善用加農砲的新武器－中子彈才有獲勝的機會。首先在A區多生產幾個火箭兵，全部塞到碉堡裏，然後不斷的生產紅衛兵；接下來將四座加農砲分別對準基地左上、左下、右上、右下四個角落。看好敵人移動過來的軌跡，使用強制攻擊不斷在敵人的行進路線上發射中子砲彈，中子砲可以有效的殺死敵人坦克的駕駛員及所有的敵方士兵，一但將駕駛打掉立刻派紅衛兵去駕駛，不久後就可以收集不少敵人的坦克部隊。

由於前十分鐘我方無法修復建設基地，也無法生產坦克，因此以上的方法一定要善加利用才有機會撐過十分鐘。這段期間任務會要求我方與B、C、D三座通訊站取得聯絡，其中通訊站B最危險，有多的坦克的話，一開始就要先派過去保護這座通訊站，就算被打掉也無所謂，最多只是無法使用炸彈轟炸而已。

十分鐘過後，我方援軍會送來挖土機和幾輛坦克，最重要的是那幾台直升機，將他們佈署在基地周圍協防，然後趕緊利用挖土機建造指揮中心，多生產幾輛挖土機來建設基地。基地的四周除了佈滿蓋特機砲外，還要穿



插碉堡來放置坦克獵人，一定要守得滴水不漏；而B處的通訊站有餘力的話，最好也派一輛推土機與直升機去協防。

接下來我們的目標是封住敵人的攻擊，方法是多生產幾輛核子加農砲，先派一輛加農砲利用強制射擊在E處發射中子彈，就可以讓F處敵方基地生產的部隊卡在E處動彈不得，再派另一輛加農砲發射核彈，來攻擊E處右方殲滅被卡住的敵人。當然加農砲前方也要建造一些防禦設施或派遣直升機駐守，以防止一些漏網之魚，而佔領G處的重砲基地也可以多少防止敵人從後方偷襲。接著用同樣的方法封住H、J兩處的敵人陣營，H處的封口在I處，J處的敵人則可能會由B、K兩處出現，我們只要封住K處即可，B處的敵人交給當地的防禦陣地來處理。當然L處的重砲陣地也能協助我方來防守。



利用中子彈癱瘓敵人的載具

剩下M處的敵方基地，當然就是我方第一個開刀的對象：讓一隊坦克當先鋒，三輛核子加農砲當後衛，再派一輛可以補血的直升機來護衛，帶著部隊攻向M處的山嶺，適時切換加農砲的彈藥，遇到敵方車輛用中子彈，對付敵方的防禦設施就用核子彈，很快就可以把該處的敵人清光，但要特別小心躲在皇宮裏的火箭兵。清光基地M後，別忘了佔領該處的兩座油井，並記得派部隊清掉C處通訊站附近的敵人。

第二個目標是基地F，特別小心入口處那狹長的通道，用同樣的方法清光該基地後，也可以取得兩座油井。由F處清掉D處通訊處的敵人就可以保住通訊處。繼續往北前進會看到H處的解放軍基地，當然這裡也有兩座油井可以佔領。最後集中火力打掉J處的敵方基地便可過關。

第三關

地點： 地點：德國，庫堡

任務目標： 摧毀全球解放軍雕像以解放城市

困難度： 困難

過關攻略 又要跟時間賽跑了！由於我方之前使用核彈來對付解放軍，國際聲望與日俱下，因此這一關我們不但不能使用核子加農砲，還得跟日漸低落的國際聲望賽跑。一開始立刻在A處展開基地的建設，讓前哨監聽車去搜索並摧毀基地外圍的圈套炸彈，敵方坦克不久後會從上方B處地道網路系統攻下來，趕緊派我方坦克前去攔截；而補給中心則要多生產一些卡車輪流去開採基地周圍的補給品。等一建造戰車工廠後，開始大量生產坦克，先一舉攻下B處的地道網路系統，然後往右攻下兩座隱形的刺針飛彈，摧毀C處的第一座雕像，便可多加20秒的時間。

接下來是D處的第二座雕像，先打掉D處左邊的隱形刺針飛彈，然後解決在D處巡邏的生化飛彈與坦克，打掉D處雕像後又增加20秒。這段期間基地一定要不斷生產坦克來補充損失。接下來D處右方又有幾座隱形的刺針飛彈要處理，往上可以來到E處的雕像，右方則分別是F、G兩處雕像，這些雕像附近都有一些隱形的刺針飛彈與巡邏隊，利用坦克海將他們全部清光；至於雕像附近的補給品或油井不要去理會他們，因為根本沒有時間可以去挖取，況且光是A處附近所有的補給品就夠用了。

在清光G處的雕像後，至少國際聲望不能低於30，立刻將所有部隊帶回B處，與之前基地生產的坦克結合成一片坦克海，記得多帶幾輛火龍坦克殿後。帶著大軍往H處淹過去，用犧牲戰術也無所謂，清到H處後開始會遭遇敵人刺針飛彈的抵抗，傾盡全力將沿途的刺針飛彈清掉，並先利用地毯式炸彈轟炸炸光I處的敵人部隊與建築物，再派部隊清繳剩餘的敵人，尤其建築物裡的士兵，一定要用火龍坦克來灌。反正最主要的目標是I處的雕像，無論犧牲有多麼慘重，只要將雕像打爆就過關了。



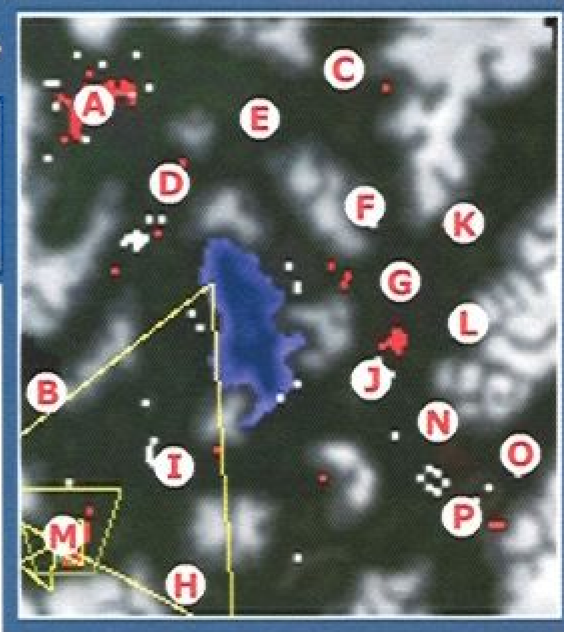
隱形的刺針飛彈會突然冒出來攻擊我方部隊

第四關

地點： 德國，赫爾伯斯特德

任務目標： 攔截所有撤退的解放軍

困難度： 中等



過關攻略 我們這次的目的是防止解放軍逃竄。起始點A處的基地已經建造得十分完善，所需要做的只是預測解放軍的脫逃路線，並在途中佈署陣地加以攔截。比較特別的是本關無法生產任何坦克車輛，甚至連戰車工廠都無法建造，只好把資源盡量運用在生產直升機或士兵，尤其是皮粗肉厚的直升機一定要不停的生產，機動性高的直升機將會是本關的關鍵。

第一波敵人將會從B處逃到C處，因此一開始就要把我方的所有坦克移到D處，並派紅衛兵佔領D處與C處的重砲陣地，最好E處民房也能進駐坦克殺手預防萬一。最重要的是將所有直升機放置在B處攔截，D處則派核子加農砲強制用中子彈攻擊沿途的道路，如此敵人還沒來到D處就會被中子砲震光，絕對不會有逃脫的機會。若有空記得再派一名紅衛兵佔領F處的油井與G處的煉油廠。

第二波脫逃路線會由H處經由I、J處逃向K處，這一波的敵人比較少，只要派所有的直升機到I處攔截即可，不過要特別小心四管加農砲；這段時間可以派紅衛兵佔領K、I兩處的重砲及L處的油井。第三波則是由M處經由I、N逃到O處，而且前四輛就是四管加農砲，同樣讓直升機到M處攔截並派紅衛兵佔領N處的重砲，若直升機有損失再從基地來補充。可以的話不妨使用將軍能力來協助攻擊，而且要多利用空檔生產大量的坦克殺手佈署在各個民間建築物裡，等一下一定會用到。其他坦克則分別佈署在不同的交通要道上待命。

第四波會從東南方的P處經由J處逃向K處，P處上方除了有座砲塔可以佔領外，還有補給品可以開採。第五波又是從M處出現，經由I、J、逃向K處，這一波會有一批由四管加農砲與飛彈摩托車組成的防空大隊，會對直升機造成不小的損傷，最好能派一輛核子加農砲到M處炸中子彈，減少直升機的損失。


讓直升機在入口處等候

從第六波開始電腦不會再指示逃亡路線，而且路線也不只一條，因此要趕緊將直升機分為兩大隊，一隊在B－D－C這條路上攔截，另一隊則在H－J－C這條路上攔截。加農砲則分別在B、H兩處用中子彈指定強制攻擊。特別小心解放軍的巴士與火箭吉普車，他們的速度很快，假如沒有即時攔下來，就連直升機也追不上。只要成功攔截這一波就可以過關了。

第五關

地點：德國，漢堡附近

任務目標：消滅解放軍最後的堡壘

困難度：困難

過關攻略 中國戰役的最後一關算是有點難度。在A處的我方要同時面對B處的美軍與C處的解放軍，假如動作不夠快，離子砲和生化死雨風暴可能會同時招呼過來。一開始利用在基地左邊與左下方建造蓋特機砲與碉堡，每個碉堡都要放滿坦克獵人，B處的美軍會一個派部隊攻過來，一定要確實地守好。在基地建設方面，前半段是最難熬的，因為基地A的資源有限，要進行這麼多建設，資金一定會不夠用；特別要小心美軍的離子砲，與解放軍的秘密地道偷襲，盡可能時時存檔，發現損失過大就立刻讀取之前的進度，務必要撐到核彈發射井建出來為止。有閒暇的話不妨在地圖四處繞繞，將會撿到不少廢棄不用的美軍載具。

一旦基地A的防禦建好，立刻生產黑蓮花來潛入D處，不知為何，一個防守的人就沒有，原來這是一個假的解放軍基地。先讓黑蓮花佔領左邊的砲兵陣地，再佔領右邊的砲兵陣地，然後送大量的紅衛兵部隊過來佔領這個基地，只要佔領完後將假建築物轉成真實佔有就可以了。如此一來就多了一個解放軍基地。立刻在E處橋頭架設刺針飛彈與地道網路系統擋住敵人，然後在此展開建設，在基地D除了補給品以外，還可以佔領醫院、油井、煉油廠及科技增援機坪，一但佔領機坪則會定時投下坦克過來給我們。只要確實佔下這個基地，財源就不虞匱乏了。不過在D處行動時要特別小心行進間的火車，不要被火車撞到了。


派黑蓮花潛入敵方的假基地加以佔領

接下來開始準備反攻計畫，盡可能在基地D的空地上建造不用耗電的生化死雨風暴，越多越好；假如地方不夠大的話，也可以派工人到A處建造生化死雨風暴。至於地圖上F、G兩處的補給品開不開採都無所謂，不過假如要開採的話，記得派工人在H、I兩處設置防禦措施，並佔領所有的砲兵陣地來協防。這段期間敵人會不斷用生化死雨風暴與離子砲來炸，在D處生產雷達車掃出這兩個終極武器的地點，原則上會在標記上的B、C兩處，一發現敵人建造完成開始倒數立刻丟兩枚核彈或生化死雨風暴下去，一定要徹底解決這方面的威脅。


炸離子砲時小心不要炸到上方的駕駛員

等到終極武器建到十座以上，就可以準備反攻了。要找B處的美國或C處的反抗軍開刀都行，只要先用核彈或生化死雨風暴炸一炸，再派一隊炎黃坦克進去掃蕩老弱殘兵便可；假如佔領B處的指揮中心，又可以建造美軍的離子砲，用三個陣營的終極武器將C處的解放軍營地炸翻天，打掉所有敵人的建築物就可以破關。





突破試鍊打倒被封印的魔女

龍與地下城 灰鷹世界 重點攻略指南

學者　龍槍騎

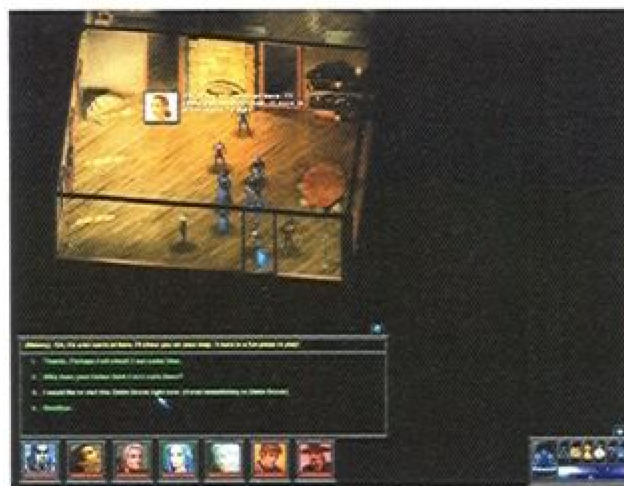
在六百多年前，魔女 Zuggtmoy 試圖率領黑暗大軍侵略世界上的各大王國，但是被團結起來的騎士團所打敗；在她失敗後逃回藏匿的地方 Temple of Elemental Evil 元素之塔時，被另一群早已經埋伏在門口的神秘巫師團所封印。但封印在塔裡的 Zuggtmoy 不但魔力未減，現在更讓附近的城鎮感受到邪惡的氣息；因此灰鷹世界的大賢者 Lord Mayor 召喚你，請你去元素塔附近的城鎮 Hommlet 做些調查，玩家的冒險故事也因而開始...

建議職業

玩家要開始遊戲時，有幾個職業為強力又必須的職業：戰士系、法師系和輔助系，其中牧師（CLERIC）為必要職業就不用多說了，吟遊詩人（BARD）為非常重要的職業，吟遊詩人有和小偷不相上下的開鎖技能和次數頗多的補血法術（和其他法師相比次數更多）還有可以增加全體屬性的音樂技能；巫師（WIZARD）的強勁法術也是主要職業之一，其他職業就看玩家自由分配了。其中戰士系一定要學連擊技能，在一定的機率裡可以連續攻擊兩回合，非常重要。

註 為了讓各位能迅速進行並完成本遊戲的主線，所以將只略提到一些有關本遊戲的支線任務名稱，有興趣的玩家可以自行破解。

Town of Hommlet



玩家最先到達的城鎮 Hommlet 。一開始沒有辦法出城，Lord Mayor 要你先到城裡找尋老智者學習並了解現在的狀況；不去也沒關係，先在城裡和大部分的人對話完把任務都接完（約有 12 個任務）。最後回到城鎮的中間屋子，和屋子裡的 Meleny 對話，選擇準備出發到 Deklo Grove ，如此一來便可以被傳出城。

Hommlet 支線任務	
Lawful Neutral Opening Vignette	最先的任務，和 Hommlet 城裡的長者會面。
Cupid's Arrow	Gwynneth 拜託你能不能促成他的兄弟 Filliken 和寡婦 Mathilde 結婚。
Another Soul for Cuthbert	麵坊的人員想要在 Cuthbert 開拓新的麵坊，但是又怕告訴麵坊的主人，想麻煩玩家幫忙。
Black Jay's Dead Sheep	牧羊人 Black Jay 想請你調查為什麼他的羊會不斷的死去。
Agent Revealed	Burne 和 Rufus 想請你調查最近在城裡附近的營地是誰的，還有對方的頭目是哪一位。
Carpenter's Dilemma	城裡的木匠想要他的兄弟 Marek 調到 Old Faith 工作，但是想要先得到家人的同意。
Unhappy Tailor	城裡的裁縫工想要你幫他問問民兵的隊長，看看是否能讓他加入軍隊當中。
Woodcutter's Problem	Tarim 想要你去 Deklo Grove 殺光出沒的蜘蛛，好讓他能夠去那邊伐木。
Know When to Fold Them	Ostler 懷疑旅館裡的 Furnok 在賭博的時候作弊。
Grain for the Church	教堂的女僕 Myella ，請你從麵紡裡拿一些麵粉回來給他。
Terjon Searches for a St. Cuthbert Artifact	Terjon 弄丟了和 Emridy Meadows 戰爭中同等價值的道具，要請你幫他找出來。
Terjon Wants More Followers	Terjon 要你幫忙說服皮革工家庭追隨他。







Deklo Grove是一個小地圖，一開始就會出現兩隻蜘蛛攻擊玩家。這邊是一個小任務，殺完蜘蛛之後，按下右下角的地圖，地圖選項裡的右上方有World Map可以選擇，按下World Map可以選擇城鎮回到Hommlet，和城鎮裡的Tarim對話完可以完成這個小任務（不回去也沒關係）。

在世界地圖上的右方有一個Moat House，正上方則是Emridy Meadows，以玩家目前的等級只能勉強到Emridy Meadows練功。Emridy Meadows的怪物都是不死系的怪，像是僵屍、骷髏、骷髏馬等等。在這邊有個小技巧，隊伍裡一定要有牧師（CLERIC），牧師有一個專用技巧Turn Undead，這個不是法術而是技巧，只要一使用就可以讓所有不死系都死亡，而在Emridy Meadows都是屬於不死系，絕少部分會出現蜥蜴人等非不死系怪物，所以玩家可以在這邊飛快的練功。另外在地圖最下方還有一隻強力的Hill Giant等待玩家。





本遊戲和D&D系列有點不同，玩家不用到處找怪，只要在地圖上按右下角的休息選項，休息時一定會遇到怪物，如此反覆就可以在這邊快速提昇等級；或者是晚上的時候，在世界地圖上來回走動，也會隨機遇到地圖上的敵人。

Moat House



當玩家等級到達2或3級時，可以準備往地圖右邊的Moat House前進。一進入Moat House往左上方走，沿路敵人並不多，只有一兩隻大蟾蜍，但是一看到木橋，先不要一口氣就衝進去，城門口裡面的左右側和遠方都有弓箭手；解決完右手邊的弓箭手，馬上會有一群的戰士跑出來攻擊玩家，會陷入一番苦戰，殺完之後就可以從正門口進入城堡內。





進入城堡之後往左下方走，會有一大群僵屍，殺完之後注意看正下方的柱子，柱子會出現可以進入的圖案。進去之後到達城堡地下室，沿路敵人也都是不死系的僵屍或食屍鬼，並不難打；沿著路往下走，沒路的時候再右轉往地圖正中間移動，會來到食屍鬼的老大Gnoll Leader所駐紮的地方。

和他對話之後有四個選項，分別是自行退回、攻擊、如果給他100金幣他就會離開、給他200金幣他會離開之外還會告訴你den of Master的所在地。如果選第二個選項就會和他對打，但在和他對打前最好三思，因為他的後方和左方全部都是狼人（大約10~15隻左右），非常困難，不過打倒他之後可以拿到不少好東西。選擇第四個選項給他200金幣後，他會告訴你den of Master的所在地，這時候按地圖出來，會看到地圖在不遠的地方有插上一個旗幟。

先不要往旗幟的方向移動，往地圖的最左邊前進，會到達一個池塘，池塘旁邊有寶箱可以開，但是池塘內會出現一隻大龍蝦，有點困難，打倒他之後可以拿取寶箱裡的東西。接著往右邊前進往旗幟方向移動，這時會先經過一個地上有五芒星的地方，往這邊的右下方走會出去到達Moat House cave exit而結束這一關。往右上方走，會遇到看門的警衛，打倒他之後，後方就是den of Master所在地。



裡面弓箭手和騎士團非常之多，最好先做好萬全的準備，讓巫師（WIZARD）抄好Sleep這個法術，一進入戰鬥時，就讓巫師直接在騎士和弓箭手群的正中間投下Sleep，使旁邊的弓箭手和騎士全部睡著（法術不限距離，所以很遠就可以施法），解決完沒睡著的小兵之後，進去右側的房間就是Master的房間；他只有一個人，所以很好解決。殺了他之後，看玩家是要等待睡著的敵人醒來或是直接離開。在Master所在地的正上方有個樓梯可以到達Moat House二樓，想練功的玩家可以上去練練，這裡的怪物等級比較高一點，還有巨人出沒，但是寶物並不多。

Nulb



從Moat House cave exit出來之後，按下世界地圖回到Hommlet。在Hommlet的右上方有一個看守塔，和塔一樓的Rufus對話，選擇要前往Nulb，他就會將玩家傳送到Nulb。到達Nulb先和城鎮裡的大部分NPC對話接完任務（約有5~8個任務）。這時候如果隊伍裡面有盜賊（ROGUE）到酒吧裡面和Pirate對話，他會要求你跟他對決，贏了之後可以拿到一些金幣（這個敵人頗強，雖然只會一般攻擊，但是大部分都是連續二回攻擊）；到魔法商店找Hruda說話也可以接到一個任務，如果這時候走上商店二樓和樓上的妹妹說話，講完話她就會和你對打，殺了她之後樓下的Hruda也會攻擊你，如果殺了她就沒辦法完成任務。

Nulb 支線任務	
Preston Wetz's Tooth of Pain	Preston Wetz想要告訴你更多關於他牙痛的故事。
Grud's Fish Story	Grud要請你幫他從Imeryds Run抓回一隻長嘴魚來給他。
Eye of the Tiger	酒吧的Tolub要你和他一絕死戰。
Bribery	Sammy告訴你傭兵Otis所需要的價錢。
Gypsy Road	Serena要求你幫他從Mona那獲得自由。



最後和城鎮裡右下角的Blacksmith對話，雖然他會跟你要錢，但是一定要讓他加入；他加入之後，就會發現世界地圖上多出了Temple of Elemental Evil元素之塔。先往Nulb的上方前進到達Imeryds Run，這邊是個沼澤，進入之後先閒晃一下，沒多久就會出現青蛙王Behemoth Kingfrog，不會很難打，殺了他之後可以在他身上拿到挺不錯的鎧甲和盾牌（上面還有一隻長嘴魚，殺了他可以拿到屍體回去Nulb解決一個小任務）。玩家可以先在這個沼澤休息練功，因為元素之塔的怪都頗強，Imeryds Run沼澤對現在的玩家來說等級差不多；練到4~6級後就可以準備往Temple of Elemental Evil元素之塔前進。

元素之塔 Temple of Elemental Evil

一進入元素之塔就會出現一小段動畫。沿路沒有敵人，前進到大門口，由於門口有百年前被封印的紋章無法進入，所以往左邊移動，從左邊的小側門進入塔的內部：一樓大廳都沒有敵人，但是先不要下樓，往右上方移動在一個樓梯前有個寶箱，用開鎖技能（Open Lock）打開寶箱可以拿到火焰法袍Fire temple crimson robes，一共有八件，身上留一件就好。再往左上方最裡面走到王座，王座右側也有一個鎖住的寶箱，開啟之後裡面可以拿到水之法袍Water temple moss-green robes，一樣身上留一件。這時候玩家可以選擇從正中間的樓梯下去直達二樓，或是從火焰法袍寶箱旁邊的樓梯下去一樓，建議從一樓開始打順便練功。



一樓的地圖是來回走的彎曲迴路，往下一樓的樓梯在地圖的最左上方和最左下方，在這一樓出現的怪物都是巨魔、狼人、果凍怪和巨大史萊姆，但是寶物並不多，唯一要注意的是不要走太快，因為巨大史萊姆都會忽然從天花板大量的掉下來，讓玩家陷入苦戰（史萊姆只能用法師系的杖、槌或小刀攻擊，用其他武器攻擊會不斷分裂打不完，也可以故意一直讓史萊姆分裂練功，血並不多）。





當玩家練得差不多後，往地圖的最左上方走，來到一個地上全部都是骷髏頭的地區。這個地方會出現非常大量的骷髏怪，在這邊可以貪到非常多的經驗值，首先讓戰士系的隊員往前走站在骷髏地板的最中間殺怪，不要移動，等到出現太多骷髏之後，讓牧師上去直接放Turn Undead一次直接炸死1~20隻的骷髏怪。殺光之後從後面的樓梯可以到達迴旋樓梯，往上回到一樓，往下則通往二樓。

元素之塔二樓



一下去二樓就出現非常強勁的大型風之元素Large Air elemental，這一樓出現的怪物都是元素型的怪物，風、水、地元素等怪物並不難解決，唯一要小心的是火元素，大型的火元素會使用火球（Fireball）攻擊，一次可以讓所有隊員受到10~25滴的損傷，要特別小心。在一下二樓的大廳，只有右下方的門可以前進，往下走之後左轉前進，會經過一個都是火爐的房間，如果想要接之後的任務，就不要往火爐的右下方前進；先繼續往火爐房間上方的門走，裡面的怪物不會攻擊玩家，和最裡面的牧師Tubal對話可以接到任務。在左邊附近還有一個Troll Chief，和他對話他會向玩家要1000金幣，不給他的話他就會攻擊玩家。

Temple支線任務

Tubal's Collection Agency

Tubal要求你幫他拿回上次和Antonio賭博結果輸掉的槌子。

如果不接任務，則回到火爐的房間，往右下方移動，會和Troop Commander對話，想要寶物的話就和他對打，Troop Commander本身並不強，但是在第一回合會召喚出非常多的大型火元素Large Fire elemental，不用理會Troop Commander，直接攻擊不斷出現的大型火元素，因為他會被自己所召喚出來的火元素用火球炸死；在這邊玩家會陷入苦戰，盡量讓隊員不要集中在一起，否則出現的6~8隻火元素會連續用火球攻擊全體的隊員造成重大傷害。好不容易殺光之後，可以在Troop Commander的屍體和後面的寶箱內拿到最強勁的武器－火焰之劍。





往地圖的左上方前進會先經過Ogre Shaman看守的地方，殺了他繼續前進會到達一個充滿狼人的房間（約20隻左右）；好不容易殺光之後，繼續沿路走會經過牢房，要不要和牢房的人對話都可以，前進就可以看到下一樓的樓梯在底端。

元素之塔三樓

三樓的敵人大部分都是影魔和泰坦巨人。先沿路往右下走來到一個有泰坦巨人的房間，這個巨人不會攻擊玩家；這個房間有很多通路，往左邊通路走會到達一個有黑色史萊姆的房間，黑色史萊姆頗強，而且又沒寶物，建議不要打；但是在這個房間的正上方路線可以到達一個充滿小哥布林的房間，用火球就可以炸死一整群，裡面有兩隻巨人Hill Giant可以賺經驗值和寶物。





從泰坦巨人正左方的路線沿路走到地圖最左下角，會看到有個房間裡關了一個NPC，進入和他對話叫醒他之後，隊伍裡的Otis gasps就會發現，原來他是幾年前失蹤的王子Prince Thrommel！最好讓他加入隊伍，因為Thrommel的武器和等級能力等都非常強勁（如果在Thrommel加入的時候回城鎮，他就會離開隊伍，所以最好先回去把東西裝備整理一下，再讓他加入，之後都不要回城鎮比較好）。



在泰坦巨人的左下角通路前進可以看到回到二樓另一邊的樓梯，可以回到二樓的另一側賺取一點寶物，如果要往下一樓走，就從泰坦巨人的右上方路線前進；路途中會救到幾個人質，繼續前進會看到兩隻看門的怪物Leucrotta，這兩隻怪物不會移動，只會猛放全體狀態法術，但是只要玩家一靠近他們身邊就會被攻擊。打倒他們之後，右下角就是往下一樓的樓梯。





元素之塔四樓









四樓一下去的路線只有一條，走到一半會發現左右兩邊有通路；先不要前進，往右邊的通路進去，進入沒多久就會遇到頭目級的守衛，打倒第一個守衛再進去還有一個，殺光之後可以在他們屍體上拿到很好的裝備。繼續往右邊走到底會來到一個Wizard的房間，他並不強，但是會不斷召喚出各種屬性的元素怪物攻擊玩家，打倒他後在其身上拿到的鑰匙，可以開啓後方的寶箱，拿到風之法袍Air temple ivory robes。一樣身上只留一件就可以，另外還可以在他的屍體上拿到Wizard用的超炫法師袍（好看又好用）。

右邊通路告一段落，回到中間走道往左邊的通路前進，沿路會遇到Hill Giant，但他不會攻擊玩家；再往裡面走可以到達一個巨人Ettin看守的房間，這邊有寶箱可以開，繼續往上移動來到有兩個Exotic Concubine的房間，打倒他們之後回到走道。

從走道左上方移動到底會遇到High Priest Hedrack，和他對話完之後，他會叫你離開，只要再和他說話一次就會進入戰鬥。在和他戰鬥的時候，不要靠近後方，否則就會被後方的Wizard攻擊；除了巨人之外，其他的小兵都沒什麼好怕的，讓主要的攻擊手上去和他硬撐，因為他會連續砍三下，攻擊力又頗高。打到一半他會召喚元神Iuz，這時候專砍Iuz，法術對他無效，所以只能用砍的。

打到一半又會出現事件，Gargoyle出現和Iuz對話，他會告訴Iuz他們還有未完成的事情，沒有時間和這些小蝦米浪費時間，但是在Iuz離開的時候，會讓Hedrack補滿血而且會留下一些小兵，好不容易打倒Hedrack後，再往後移動解決在後方的兩隻Wizard。殺光之後搜尋Hedrack的屍體，可以在屍體裡找到全套的超強Hedrack系列鎧甲和武器（帥氣又超強力）。

殺了Hedrack之後，先繼續往左上方移動清光後方的所有小兵，最後可以拿到地之法袍Earth temple brown robes，也是身上放一件就可以。之後回到Hedrack的大廳中間，在這個大廳中間的右上方四個房間是四大屬性的房間，沒辦法進入，而左下角的另外四間屬性房間則都可以進入，這邊要打四大屬性的王關關才可以，建議順序則是水、風、地、火。

水之世界

從最左上角的綠色房間進入到達水之世界，一進入就是整片的冰原；怪物的等級都不高，可以先練功，唯一要注意的是多眼魔，雖然是單一出現，但是攻擊力和體力都頗高。如果直接往地圖的正上方前進，可以看到水之世界的惡魔Hezrou Guardian擋在門口，對話完之後就進入戰鬥；他並不算很強，但是要小心他會使用全體麻痺，同時召喚大型水元素攻擊玩家。打倒他之後可以在他身上拿到水之水晶Water elemental power gem，從後方的門進入可以回到Hedrack房間的右上方水之世界出口。



風之世界



從左上角的水之房間數下來第三個白色房間是風之世界入口，進入之後怪物大部分都不強，但是並不適合練功，因為這邊的地形會把玩家的隊伍卡住在橋上，所以不建議在這邊練功。往正上方走可以看到風之世界的惡魔Vrock Guardian看守在門口，和他對話就進入戰鬥。他會使用特殊的分身術，會使玩家的所有攻擊無效，而且他在分身的同時，會不斷召喚大型風元素攻擊玩家；這時候不要管其他的元素，不斷的攻擊他，每攻擊一次他的分身就會少一個，完全消失之後，繼續攻擊就可以打倒他，這時再解決其他的風元素。從他的屍體可以拿到風之水晶Air elemental power gem，從後方的門進入回到風之世界出口。



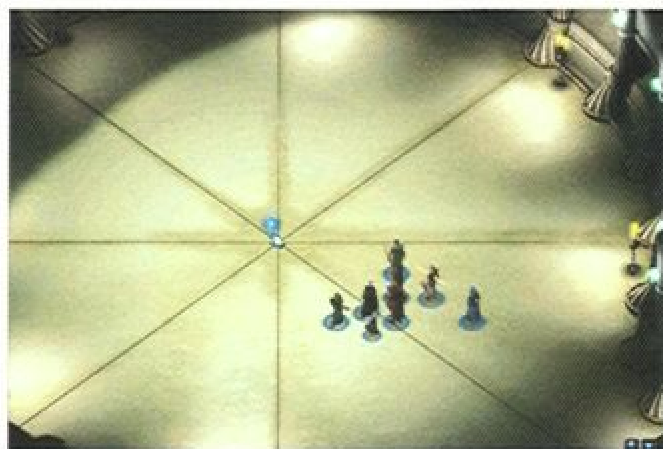
地之世界

最下面的黃色房間是地之世界入口，這個世界沒什麼怪物，往右上方走會遇到一個老人，他會要求你帶他回城，如果帶他回去會得到不少獎賞，不帶回去也無妨。在老人的下方有一個入口，這個入口會回到風之世界，所以不用理他，往地圖左上方前進到達地之世界惡魔Glabrezu Guardian(圖46)看守的門口。和風之世界的惡魔一樣，他也會使用分身讓自己無敵，而且他的攻擊力和防禦力都超高，除此之外，也會召喚出一樣攻擊及防禦力都很高的大型土元素攻擊玩家。好不容易殺了他之後，可以拿到地之水晶Earth elemental power gem，後方的門進入就回到地之世界出口。









火之世界



由左邊數下來的第二個紅色房間是火之世界入口，一進入就是充滿岩漿的世界，強烈建議先在這個世界練功，怪物等級高，地形又適合戰鬥，除了小心巨大型火元素Salamander之外，其他怪物沒什麼好怕的，因為Salamander會使用全體火球攻擊，除此之外，玩家只要攻擊火屬性的怪物就會讓自己受傷，要特別注意。



練到9級以上之後可以往正上方走，來到火之世界惡魔Balor Guardian看守的門口。這是所有屬性裡最強的惡魔，攻擊力大、防禦和魔法防禦也頗高，除此之外還會不斷召喚巨大型火元素和火精靈伊弗利特攻擊玩家；當他體力損失到一定程度之後，還會用全體恐懼術，所以最好讓牧師抄好恐懼移除（Fear Remove），否則玩家的角色會不受控制到處亂跑。雖然大型火元素會用全體火球攻擊玩家，但是此時沒有多餘的時間來攻擊這些大型火元素，因為會不斷出現，只有邊擋法術攻擊邊砍火之惡魔。好不容易打倒他就可以拿到火之水晶Fire elemental power gem，從後方的門可以回到火之世界的出口。



魔女Zuggtmoy



收集完四個水晶之後回到Hedrack的大廳中間，往原本沒通路的左上方移動，會發現中間可以點選進入，進去之後來到四大屬性集合的房間，這個地圖沒什麼寶物和怪物，所以直接一直往左下方前進。在底端遇到一個老女人，和他對話之後，他會問你要不要拿走藏有寶石的銀柱；如果選擇不拿走他就會消失，這時候在他身後的王座搜尋一番，會拿到一個寶石Gem Hoard，這時候他又會出現，講完話之後他就會再度被封印，也就破關了。



如果選擇拿走銀柱，她就會解開封印變身，這時候就會進入戰鬥，原來她就是百年前被封印的魔女Zuggtmoy！第一回合她會召喚非常多小兵出現，雖然都不強，很快就可以殺光，但是她會再召喚四大屬性的王級惡魔（就是那四隻看守門口的惡魔）！Zuggtmoy體力約250左右，會使用全體恐懼、全體屬性降低、全體中毒等法術。當打到她接近死亡時，又會出現對話，她會告訴玩家他並沒有拿出實力戰鬥，要不要拿走寶藏而終止戰鬥？如果選拿走寶藏，就直接破關；也可以選讓殺了她再拿走寶藏，但是此時她的體力會恢復到全滿，必須得再重打！殺了她之後也一樣破關，只有結局的一小部份不一樣罷了。



天下珍饈美味盡在此處



奇蹟餐廳 關卡攻略指引

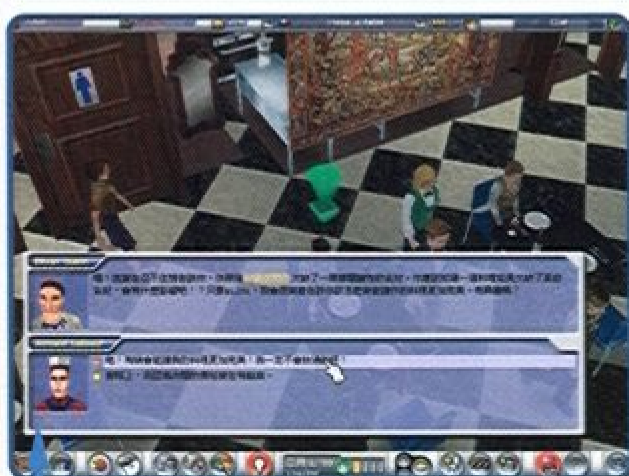
聖騎士 馬雅

關卡1 遊戲時間 3 個月

主要目標

1. 你的旗下餐廳月收入：$30.000
2. 你的旗下餐廳每日顧客人數：35

次要目標 無



接受顧客的意見修正料理。

過關提示：

遊戲一開始時，Armand 前往拜訪叔叔 Michel LeBoeuf，與他對話後取得第一間餐廳 Treize a table 的鑰匙，接著即進入餐廳開張的教學導覽。雖然導覽中要求玩家替餐廳做一些裝潢，不過在初期幾個關卡中最好盡量減少任何裝飾品，所有設備或物品也選用最便宜的就好，以便省下資金來購買一些客人兜售的菜單或廚師專用的特殊食材。

接著再前往 Michel LeBoeuf 的住處向他請教菜單的設計法，由於此時料理的種類相當少，建議先全數放上菜單之中，並增加所有飲料（酒精類必須先支付一筆執照費）。將所有料理放上菜單後，至菜單選單稍微調整所有料理的售價，要注意不可調整過高，否則會影響餐廳的整體評價。接著選擇冒險選單再度前往拜訪叔叔 Michel LeBoeuf，他會教你如何雇用員工。由於初期第一間餐廳僅有一個樓層，因此僅需雇用一個接待員、一個廚房助手、一個領班、二個服務生即可。

正式開幕後要隨時留意顧客的抱怨指數，若是起因於員工的不友善，即立刻將該名員工解僱，重新聘雇一名新成員，將抱怨數減至最低。由於此關卡尚有一些功能未開放，因此只要盯緊顧客的抱怨來應付，即可順利在第一個月過關。

關卡2 遊戲時間 3 個月

主要目標

1. Treize a table 月收入：40.000
2. 你的旗下餐廳準時上菜比例：50%

次要目標

1. 你的旗下餐廳平均滿意度：45%



中國式屏風可隔絕噪音。



過關提示：

由於其中一道新料理需要食物處裡機，首先必須在廚房的食物準備桌上設置一台食物處裡機：接下來由於餐廳開放二樓，請教叔叔後得知必須在廚房內設置食物升降機，才能使食物更快速地送到二樓。二樓所有的桌椅必須由玩家自行設置，建議在設置桌椅時除了選用最便宜的樣式之外，也不宜設置過多組，一方面除了嚴重影響上菜的準時率之外，由於桌椅之間的空隙太擠也會造成顧客抱怨噪音過多：一般來說在設置桌椅時的原則，就是一名服務生負責招呼 3 ～ 4 組雙人桌來算（至於四人桌則一組算兩個雙人桌），由於全部只能雇用 5 名服務生，因此可設定兩名專門負責服務一樓顧客，三名負責二樓顧客。

領班雇用兩名，一名負責一樓，另一名負責二樓。廚房助手此時僅需雇用一名設定「自動」選擇洗碗與操作食物升降機，因此食物升降機的位置最好離洗碗槽近一點，以節省來回走動的時間。至於其他裝飾品之類的物品能省則省，壁燈不需要安裝太多組，只要在壁燈上點兩下，設定照射範圍至最大，並套用到所有燈飾之上，即可節省很多購買費用與每個月的維修費用。

另一方面，由於顧客量大增，一些較費工夫的料理如砂鍋豆悶肉等料理時間超過三小時的料理，可考慮先從菜單上刪除，這樣便可使餐廳準時上菜比例上升。由於上門兜售的料理食譜由於取得相當不易，且後期也不會再出現，因此只要上門兜售的食譜必須全數接受，至於顧客的料理改善建議，則視個人收入狀況來決定是否接受該祕訣。料理的各項配料等級此時只要配合料理評鑑等級來使用即可。此關卡順利的話，也可輕鬆在第一個月就可以輕鬆過關。

關卡 3 遊戲時間 6 個月

主要目標

1. Treize a table 月利潤：$12.000
2. 法國香榭盃廚藝競賽：冠軍

次要目標

1. Treize a table 月收入：$50.000


參加廚藝競賽。

過關提示：

關卡一開始叔叔便告訴 Armand 法國香榭盃廚藝競賽已經開始，並建議他參加比賽。由於在餐廳的規模和上一關卡相同，因此在人事安排與設備方面不須更動，利用上一關的過關要點即可。此場廚藝競賽雖然沒有指定菜色，不過叔叔已提示利用「鮮豬雜燴」這道料理參加比賽，因此不妨將此道料理的價格稍微調低，顧客會因此多點此道料理，以便 Armand 多多練習此道料理的技術。當此道料理的技術提昇之後，打開冒險選單前往巴黎的 Stade de la Grande Cuisine 參加比賽。選定「鮮豬雜燴」料理之後，別忘了在料理選項下方有一個特殊食材的選項，將已獲得的獨門食材全部勾選，以增加食材的積分。

在廚藝競賽當中，玩家可利用右方的「小遊戲」選項來提昇廚師的烹飪專注力、烹飪組織能力與烹飪精準度三方面的能力。烹飪專注力的小遊戲是小球沿著同心圓滾動，當球最接近圓心時得分最高；烹飪組織能力是必須按照字母 A 、B 、C…F ，或數字 1 、2 、3…6 在時限內依序排好；烹飪精準度則是使左右移動的游標能停在越靠近正中線的地方得分越高。三種小遊戲的時間限制都很短，因此如果發現對此小遊戲可能進行得不好（如數字排錯需重新排一次、或小球滾動速度過慢，無法在時限內滾至中央），建議玩家不妨趕緊跳出小遊戲再重新進行一次。

雖然此關卡的過關條件僅需通過法國香榭盃廚藝競賽，不過事實上本關卡會出現另一次「黃金海岸妙廚盃廚藝競賽」，在原場地舉行，競賽規則與料理種類與上一場競賽相同。此次競賽並沒有口袋菜色供玩家參考，不過玩家可根據廚師對料理的技能、料理與食材的評鑑及料理的整體評鑑三項積分來判斷選擇哪項料理參與比賽。

除了料理的評鑑星等要高之外，最重要的是廚師對於該道料理的熟練技能一定要高，只要技能夠高，即使小遊戲一直 Miss 都有可能獲勝。建議玩家積極參與各種廚藝競賽，因為除了每場競賽都可獲得一道全新料理之外，最重要的是可將自己在料理界的廚藝評等排名提昇，假設每次都能盡量派主角 Armand 參與並獲得冠軍的話，遊戲進行到 2 / 3 左右，就已經可以將自己的排名提昇到名廚評鑑等級前五名。

【廚藝競賽】

法國香榭盃廚藝競賽

隊伍人數 / 1 位廚師
總回合數 / 1 回合
競賽詳細資訊 / 第1回合：任何法式料理
參賽資格 / 繳交 $1.000 的報名費
獎金 / 10.000
全新料理 / 威靈頓鮮魚

【廚藝競賽】

黃金海岸妙廚盃廚藝競賽

隊伍人數 / 1 位廚師
總回合數 / 1 回合
競賽詳細資訊 / 第1回合：任何法式料理
參賽資格 / 繳交 $1.000 的報名費
獎金 / 10.000
全新料理 / 起司煎培根

關卡 4 遊戲時間 6 個月

主要目標

1. Treize a table 月利潤：$25.000
2. 與 Don 會面並完成他的要求

次要目標

1. Treize a table 每位顧客平均利潤：$48

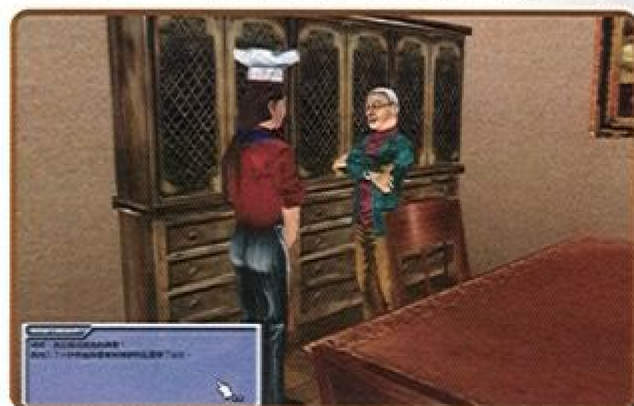

Don 要 Armand 證明自己就是 Michel 的姪子。

過關提示：

從此關卡開始可使用資訊中心的餐廳管理選單，依玩家自己的需要來更改開店與關店時間；若想提供顧客早餐則必須將開店時間提早，不過工作時間過長的話，一方面容易造成員工情緒不穩而使道德值不易升高，一方面也必須支付較多的人事成本，因此可就個人喜好來斟酌。另外，也可透過資訊中心餐廳管理選單中的員工訓練來增加員工的技能值，不過相對地也會使每個月的利潤減少，因此不建議在此關卡就提高員工訓練與廣告費用的開銷。

黑手黨 Don 的現身是遊戲中一定會發生的。Don 要 Armand 證明他就是 Michel LeBoeuf 的姪子，開啟冒險選單前往叔叔 Michel LeBoeuf 的住處，將 Don 造訪一事告知叔叔，叔叔會給 Armand「水果酒薄餅」的食譜，將此套食譜列入菜單之中，Don 二度造訪時會點此道料理，並證實 Armand 就是 Michel LeBoeuf 的姪子。Don 承諾在 Armand 在六個月內將 Treize a table 的月利潤達 $25.000 之後會助他一臂之力。

由於月利潤和月收入不同之處，在於必需扣除人事成本與餐廳裝潢的維修費用，因此每日淨利潤必須達 $810 以上才行；因此除了先前選用的器材必須是維修費最低的情況之外，營業時間也不宜過長增加人事費用。若先前沒有增加任何裝飾或昂貴維修費的設備，原則上至少在三個月內就可達到目標。



關卡5 遊戲時間6個月

主要目標

1. La Cosa Nostra月收入：$60.000
2. La Cosa Nostra平均滿意度：50 %

次要目標

1. 你的旗下餐廳準時上菜比例：80 %

過關提示：

順利通過上一關的考驗之後，Don會提供一筆$250.000資金贊助Armand，並且將位於羅馬的義式餐廳La Cosa Nostra交給Armand來管理。由於此時的Armand對於義式料理並不在行，Don將他正在學習義式料理的姪子Mario Corleone介紹給Armand，因此只要將La Cosa Nostra交由Mario來掌廚即可。


Don非常痛恨OmniFood集團。

根據教學導覽在新餐廳中建設好男女廁所後，將料理列入菜單之中，由於本關卡著重的是顧客的滿意度，因此選擇料理時盡量挑選料理評等較高、料理時間較短及廚師對該料理熟練技能較高的料理，並且如果廚師對於料理有特殊食材的，也盡量採用廚師的專屬食材。


建立新餐廳的化妝室。

另外，由於此餐廳的面積較Treize a table大很多，單憑一名廚師要讓上菜準時比例高是相當困難的，因此建議此關卡時只需將桌椅擺設在一樓，聘用2～4名領班、1個接待員、1個廚房助手及八名服務人員。雖然看起來並不需要這麼多名服務生，不過最重要的關鍵是此關卡並不要求月利潤，重點在於顧客的平均滿意度，因此一方面可讓顧客享受到最迅速的服務使上菜準時比例增高之外，另一個重點就是進入下一關卡時就立刻擁有多名道德值與技術值高的服務人員，可節省下很多重新培訓的功夫。


從顧客選單中得知每位顧客的滿意程度。

由於本關卡並不要求月利潤，因此在桌椅的選擇可採用中等價位的桌椅組以減少顧客抱怨；如果設置太多組桌椅而造成座位擁擠，很容易會讓顧客感到噪音太多而產生抱怨，因此在座位之間可利用中國式屏風來阻隔彼此之間所產生的噪音。只要針對顧客所產生的抱怨來處理，此關卡可輕輕鬆鬆在一個月內過關。

關卡6 遊戲時間12個月

主要目標

1. 你的旗下餐廳月利潤：$500.000
2. 遇見叔叔Michel
3. 月光盃法式調理廚藝競賽：冠軍

次要目標

1. 你的旗下餐廳營業利益率：45 %

過關提示：

由於本關卡要求的不再是月收入而是較為困難的月利潤，因此許多費用必須大幅削減。首先是Treize a table餐廳的牆壁燈飾改採用最貴的那種樣式，雖然購買價格稍高，不過每個月維修費用為0，可省去不少開銷；而La Cosa Nostra二樓也開放使用，不過桌數不超過九桌為限。

將原先全在一樓的服務生調派三名負責二樓工作，領班調派1～2名至二樓，並加僱一名廚房助手，一名專門洗碗另一名負責食物升降機。如果有兩名以上廚師時，必須將菜單上的料理分派給技能較高的廚師來負責，若兩人負責的料理比例相差過大時，可適時調整一下，將等級較低或較冷門的料理交給技能低的來負責。由於料理的速度過慢的話，顧客有可能點了菜卻完全不消費就走人，因此料理盡量選擇兩個小時之內的，包括三個小時或以上的料理就不要選擇加入菜單當中，除非是像「鮮豬雜燴」等熱門料理，雖需耗費三小時也可接受。


Dmitri替Armand購得北大西洋鮭與帝王蟹。

另外，在每個月支出當中佔最重比例的就是人事成本的部份，不過由於很多員工都是從上一關卡就開始聘用，基本上道德值都將近100，因此可減少他們薪資；要注意的是減少薪資時會同時減低他們的道德值，即使立刻再補給他們薪資，道德值也不會上升，若道德值


叔叔引介兩名廚師加入。

關卡7 遊戲時間6個月

主要目標

1. 你的旗下餐廳料理評鑑：3.00
2. 遇見叔叔Michel
3. 義大利鬥牛盃美食競賽：冠軍

次要目標

1. 你的旗下餐廳服務評鑑：3.50



Don是黑手黨的老大。

過關提示：

Don告知Armand他已知會一名美食評論專家Secondo前往對Armand的餐廳進行美食評鑑，約在兩個月內就會到達La Cosa Nostra餐廳；Don還要求Armand參加義大利鬥牛盃美食競賽，獲勝後將冠軍所獲得的料理在La Cosa Nostra供應。首先，為了要提高旗下餐廳服務水準，可先將員工原先被扣薪資再慢慢加回來，至每個員工的道德值都是100為止；而原本為了減少開銷而使要等級較低的料理配料，也全部使用至最高級，並派遣對該料理技能等級較高的廚師來料理，如此一來便可慢慢地提昇料理等級。另外，在新事件中常有一些上門提供料理建議的顧客也很重要，對於他們所提出的改善計畫全數接受。



Secondo前來替餐廳做美食評鑑。

不過原本說好兩個月後才到臨的美食評論專家Secondo卻決定提早前來了，Don緊急提供了一道「蕃茄海鮮義大利麵」。Secondo光臨後表示對於該料理並不十分滿意，與Secondo對話後，他願意協助Armand一臂之力。Secondo離去後，打開冒險選單前往Gordini的住處，Secondo介紹他的弟弟Primo與Armand認識。Primo希望Armand能以先前得獎的「奶油豌豆濃湯」與他交換新食譜「肉醬起士通心粉」，並引介兩名義式料理廚師Marco與Stefanno協助Armand，不過要延請Marco，必須先替他支付一筆違約金$25,000才行。若兩人對於「蕃茄海鮮義大利麵」的料理技術若高於其他人，可立刻將他們調至La Cosa Nostra餐廳負責「蕃茄海鮮義大利麵」。

數月後Secondo再度光臨，新事件的紅色按鈕會一直亮著，不過千萬不要一直不斷地騷擾Secondo，只要從顧客選單中找到Secondo，就可清楚了解他是否滿意或是否用餐完畢。等他將全部料理吃完後，便可選擇新事件的紅色按鈕，與他對話後，他會答應替Armand寫一篇有利於餐廳的評論，並得知義大利鬥牛盃美食競賽即將展開的消息，與舉辦地點Stadio della Gran Cucina。

【廚藝競賽】

義大利鬥牛盃美食競賽

隊伍人數／1位廚師
總回合數／1回合
競賽詳細資訊／第1回合：任何義式料理
參賽資格／繳交$1,000的報名費
獎金／8,000
全新料理／奶油馬鈴薯濃湯

太低時他們的工作效率就會相對減少。因此將兩間餐廳的員工慢慢減薪到道德值約95左右即可，經過數個月後他們的道德值會再次回升到100，到時候可再進行一次減薪工作來逐步降低人事費用。雖然可利用調高料理售價的方式來獲得利潤，不過事實上如果售價調得太高反而會造成顧客點用的種類變少，總消費反而不多。

Armand前往叔叔家拜訪後，可得知另兩名廚師Thierry與Pierre的地址，並從叔叔口中得知法國地方廚藝競賽的消息，另外也可獲得Red Apple食材專賣店的位置。在與Red Apple食材專賣店的老闆對話後，可選擇是否購買帝王蟹與北大西洋鮭，不過並不是在此關卡就可獲得；而Thierry與Pierre兩名廚師，必須分別以$2500與$1800的價碼來雇用他們。

【廚藝競賽】

月光盃法式調理廚藝競賽

隊伍人數／1位廚師
總回合數／2回合
競賽詳細資訊／
第1回合：任何法式湯品
第2回合：奶油豌豆濃湯
參賽資格／繳交$3,000的報名費
獎金／25,000
全新料理／培根小牛肉協奏曲

【廚藝競賽】

法國藍帶精選美食大賽

隊伍人數／1位廚師
總回合數／2回合
競賽詳細資訊／
第1回合：任何法式主餐
第2回合：蔬菜百匯乳酪蛋糕
參賽資格／繳交$3,000的報名費
獎金／25,000
全新料理／洋薊小龍蝦





兩回合的分數累積決定是否獲勝。



關卡 8 遊戲時間 6 個月

主要目標

1. 你的旗下餐廳整體評鑑：3.50
2. 義大利甜甜圈盃美食大賽：冠軍

次要目標

1. 你的旗下餐廳平均滿意度：50%

【廚藝競賽】

義大利皇家美食大賽

隊伍人數 / 1 位廚師
總回合數 / 1 回合
競賽詳細資訊 / 第1回合：任何義式料理
參賽資格 / 繳交 $1,000 的報名費
獎金 / 8,000
全新料理 / 巧克力胡桃派

【廚藝競賽】

義大利甜甜圈盃美食大賽

隊伍人數 / 2 位廚師
總回合數 / 3 回合
競賽詳細資訊 /
第1回合：任何義式料理
第2回合：任何義式開胃菜
第3回合：義式檸檬豌豆湯餃
參賽資格 / 繳交 $4,000 的報名費；通過義大利皇家美食大賽
獎金 / 20,000
全新料理 / 拿坡里蕃茄義大利麵

【廚藝競賽】

羅馬廣場盃美食競賽

隊伍人數 / 2 位廚師
總回合數 / 3 回合
競賽詳細資訊 /
第1回合：任何義式料理
第2回合：任何義式開胃菜
第3回合：義式檸檬豌豆湯餃
參賽資格 / 繳交 $4,000 的報名費；通過義大利皇家美食大賽
獎金 / 20,000
全新料理 / 茄汁醃肉奶油蔬菜餃



過關提示：


叔叔告知可以使用銀行信用貸款了。

Don 交給 Armand 位於義大利的一間新的法式餐廳 La Palourde Chantante，並要他在六個月內將所有餐廳的整體評鑑提高。利用先前的經營方式將 La Palourde Chantante 內的各項設備建設完成，並從先前兩間餐廳中調數名訓練有素的員工至新餐廳服務，原餐廳再將人員補齊，這樣一來，仍留在原有餐廳優秀員工便會快速帶領新員工成長，新餐廳也可以一下子就擁有素質較高的員工。除此之外，最好將技能最優秀的 Armand 調派至義大利 La Palourde Chantante 服務，原餐廳則由對法式料理技術較好的廚師代理。


中途常有廚師要求加入。

所有餐廳可使用餐廳升級的額外建設來整修餐廳的外觀，這樣可快速提高該餐廳的整體評鑑；市內的裝潢與裝飾擺設也可根據經濟狀況來增加，桌椅也換成中高級較為舒適的樣式以提高顧客舒適度，但所有餐廳的桌椅組數不宜過多，以顧客服務素質為最優先考量。在料理的選擇方面，除了一些廚師技能可達 100% 的料理之外，其他三等星以下的冷門料理一律先行刪除，這樣便可輕鬆地讓所有料理等級大幅提高。

至於參賽方面，由於 Armand 的義式料理技能較弱，不妨派遣料理技術較高的廚師出馬應戰，而後兩場可派遣兩名廚師參賽時，則可讓 Armand 參一腳，這麼一來即使不須上場應戰也可讓他的名廚評鑑提昇。

關卡 9 遊戲時間 6 個月

主要目標

1. 環球美食大賞：冠軍
2. 與 Delia 見面
3. Gentille Alouette 每日顧客數：120
4. Gentille Alouette 整體評鑑：3.50

次要目標

1. Gentille Alouette 月收入：$30,000


Thierry與Pierre提議前往美國洛杉磯開一間法式餐廳。

過關提示：

根據 Thierry 與 Pierre 兩人的提議，Armand 決定前往美國洛杉磯開一間法式餐廳 Gentille Alouette，並前往叔叔 Michel LeBoeuf 住處商討對策。Michel 給予一些建議之後，Armand 得知先前在 Red Apple 訂的海鮮已經到貨，連忙前往向老闆購買；而 Armand 也從老闆 Dmitri 口中得知在城裡有一間蔬菜商店的食材相當不錯，不過要得知 Delia 的住址必須支付老闆 $5,000。前往 Delia 的商店後，發現她目前正在學習料理，對於烹飪具有很大的興趣，由於 Delia 與 Armand 都同樣喜歡法式料理，兩人相談甚歡。

其他經營重點均放在 Gentille Alouette 餐廳之上，首先，除了 Armand 本身必須調往 Gentille Alouette 之外，最好再多派一名義式料理廚師與一名美式料理廚師一同前往，雖然還並沒有任何一名精通美式料理的廚師出

關卡 10 遊戲時間 6 個月

主要目標

1. 說服 Delia 加入你的事業
2. Wagons Ho 月利潤：30,000

次要目標

1. Delia 任職之餐廳整體評鑑等級：3.50
2. Delia 任職之餐廳顧客平均滿意度：50%
3. Delia 任職之餐廳顧客平均消費額：$15


新廚師的加入可獲得全新料理。

過關提示：

一名美國飲食界大亨 Richard 願意投資 Armand 在美國開一間美式餐廳，以抵抗 OmniFood 集團入侵美國，並供應一間美式牛排館 Wagons Ho 給他經營，不過其中一項條件是必須雇用女性廚師，於是 Armand 前往說服 Delia；不過 Delia 擔心這間她嬸嬸交給她的超市沒人管理，於是 Armand 前往叔叔家勸他暫時替 Delia 看管超市。

根據與 Delia 的對話可決定 Delia 工作的地點，建議可將她安排在 Wagons Ho 牛排館；雖然她的技能略低，不過一方面她的學習能力強，一方面工資低且道德值高，可替 Wagons Ho 省下不少開銷。Wagons Ho 的員工也是從各餐廳中調派技能值與道德值較高、工資較低的數名員工前來工作，可用減低工資的方式來降低餐廳的開銷。Wagons Ho 餐廳的桌數不須太多，一方面可減少員工雇用數，一方面使上菜速度增快，這樣才能確保顧客不會因為抱怨連連而不點菜就走人的事情發生。


Bruce的美式料理技術相當不錯。


與Delia初次見面。



必須在時間內依字母順序點選。

現，不過原則上只要能把三國風格兼具的料理技能學至全滿即可，等新美式料理廚師出現之後再調派回原單位。至於員工方面，也是全數從原有餐廳調派最強的過來，原有餐廳再行增員，並加強員工訓練即可。

餐廳裝潢方面盡量選用中高級左右的物件，並且讓餐廳升級，這樣一來幾乎只要一開店就可讓 Gentille Alouette 餐廳的整體評鑑在 3.5 以上了；而且因為料理與服務的水準夠高，其他每日顧客數與月收入的過關條件就不成問題了。遊戲期間會有兩名美式料理廚師 Stan 和 Bruce 前來要求加入你的廚師行列，牠們都是名廚評鑑排行榜上有名的廚師，可將他們規劃入各餐廳內工作。

【廚藝競賽】

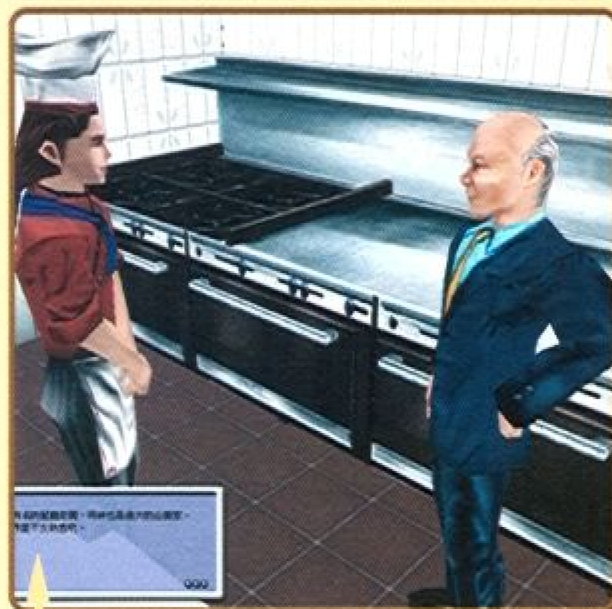
世界盃精選美食大賽

隊伍人數 / 2 位廚師
總回合數 / 3 回合
競賽詳細資訊 /
第 1 回合：任何法式料理
第 2 回合：任何義式料理
第 3 回合：任何美式料理
參賽資格 / 繳交 $10,000 的報名費
獎金 / 40,000
全新料理 / 醋香奶油燉雞

【廚藝競賽】

世界盃美食錦標賽

隊伍人數 / 1 位廚師
總回合數 / 3 回合
競賽詳細資訊 /
第 1 回合：任何法式料理
第 2 回合：任何義式料理
第 3 回合：任何美式料理
參賽資格 / 繳交 $12,000 的報名費；通過世界盃精選美食大賽
獎金 / 43,000
全新料理 / 糖莢豌豆沙拉


Richard願意投資Armand在美國開一間美式餐廳。

【廚藝競賽】

環球美食大賞

隊伍人數 / 3 位廚師
總回合數 / 3 回合
競賽詳細資訊 /
第 1 回合：任何法式料理
第 2 回合：任何義式料理
第 3 回合：任何美式料理
參賽資格 / 繳交 $10,000 的報名費
獎金 / 40,000
全新料理 / 生蠔蘑菇雞

關卡11 遊戲時間6個月

主要目標

1. 與Tyrone會面並說服他加入你的事業
2. 讓Secondo對你的海鮮料理印象深刻
3. Wagons Ho整體評鑑：4.00
4. The Hope & Anchor月收入：50.000

次要目標

1. Armand名廚評鑑：20
2. The Hope & Anchor月利潤：30.000



Tyrone加入你的事業。

過關提示：

Richard要求Armand在洛杉磯開設一間海鮮餐廳The Hope & Anchor，並交給他「香草大蒜醬烤蝦」與「辣味鮮魚堡」的食譜。餐廳的開設與其他餐廳的方法一樣，從就餐廳中調技能好的員工前來協助，並將Armand調往此新餐廳擔任主廚。遊戲進行到第一個月時，Richard介紹來的黑人廚師Tyrone會前來要求加入，不過Wagons Ho的整體評鑑必須高於3.50才行。他的辣味與美式料理的技能相當高，可安排Tyrone在The Hope & Anchor餐廳協助Armand。



Secondo再次前來評鑑你的海鮮料理。

Tyrone加入之後會帶來幾道料理，其中「路易西安那芥茉蟹餅」是Secondo光顧The Hope & Anchor考核的料理項目；由於Secondo會在第二個月才前來此處，對The Hope & Anchor海鮮餐廳進行評鑑，因此趁第一個月時立即安排Armand或Tyrone學習此道料理。等Secondo評鑑過後，Armand調回Wagons Ho餐廳來掌廚，並將Wagons Ho餐廳各項設施升級，必要時可減少桌數，使顧客不用花費太多等待上菜時間以減少抱怨。

關卡12 遊戲時間6個月

主要目標

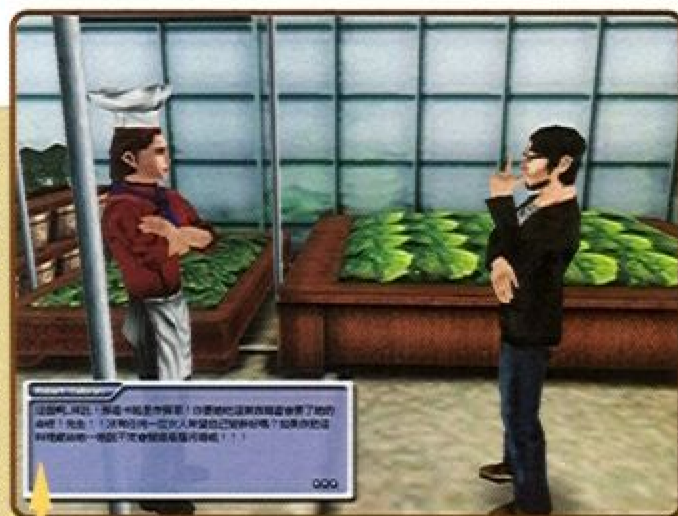
1. 爭取Delia的加入
2. 洛杉磯萬家香廚藝競賽：冠軍
3. Wagons Ho百分百滿意顧客數：5
4. The Hope & Anchor百分百滿意顧客數：5

次要目標

1. Armand名廚評鑑：15
2. Wagons Ho月利潤：40.000
3. The Hope & Anchor月利潤：40.000

過關提示：

Armand喜歡上Delia了，他聽從叔叔的建議，決定贏得這次在洛杉磯舉辦的廚藝競賽，將得獎料理以Delia為名獻給她。在此同時Armand回Treize a table與Richard交談，他和其他理事也希望Armand贏得這次在洛杉磯舉辦的廚藝競賽，並告訴他位於洛杉磯郊區的水耕園Hydro shop的地址。Armand前往Hydro shop拜訪水耕園主人Robert，除了向他購買一些水耕蔬菜之外，對於他決定以「威靈頓鮮魚」這道料理參加廚藝競賽，並將它贈予Delia一事向他請益。經過Robert替他調整好配料後，Armand即可參加「洛杉磯萬家香廚藝競賽」。



Robert替Armand對威靈頓鮮魚做些配料上的調整。

獲勝後再度回Treize a table找Richard交談，他會教Armand如何使店內的百分百滿意顧客數增加。此時在螢幕的右上方會新增小視窗，顯示目前累積的顧客滿意人數是否達標準。在此同時，玩家也開始可以針對每個單一顧客推薦「我的最愛」料理。玩家可在顧客視窗中看到每個顧客我的最愛料理是什麼，如果該道料理在料理選單中已有食譜，就可以向他們推薦；雖然即使沒有向每個顧客推薦，該顧客還是會主動點這道料理，不過如果經由廚師主動推薦，且料理品質高於顧客的期待值，滿意度就容易達到100%（5個笑臉）。要注意的是只要經過推薦的料理，就會出現在該餐廳的菜單之中，因此如果是不想正式列入菜單的料理，一定要記得回菜單選單將該道料理刪除。

第一個月可先針對其中一間餐廳來仔細觀察每個上門的顧客，盡量選擇該餐廳掌廚的廚師對該料理的技能值達100%的料理來推薦，這樣一定可使這名顧客的滿意度達百分百。查詢顧客喜歡的料理時，最好選擇將遊戲進行速度暫停，否則可能你還沒調查到，他就已經點了要推薦的料理了，這樣滿意度最多只有90%（4.5個笑臉）而已。只要達到百分百滿意顧客數5個、8個、12個、20個…等階段性目標，可以使知名度上升，每天上門的顧客人也會增加。



Armand終於贏得美人心。

【廚藝競賽】

洛杉磯萬家香廚藝競賽

隊伍人數／1位廚師
總回合數／1回合
競賽詳細資訊／任何美式料理
參賽資格／繳交$1.000的報名費
獎金／8.000
全新料理／藍莓鬆餅

關卡13 遊戲時間 9 個月

主要目標

1. 法國國家盃廚藝競賽：冠軍
2. 向叔叔Michel介紹Delia

次要目標

1. Armand名廚評鑑：10
2. Treize a table整體評鑑：4.50



廚藝競賽獲勝後都可獲得一道全新料理。

【廚藝競賽】法國國家盃廚藝競賽

隊伍人數 / 2位廚師

總回合數 / 4回合

競賽詳細資訊 /

第1回合：任何法式開胃菜

第2回合：任何法式湯品

第3回合：任何法式主菜

第4回合：杏仁鮮果焗派

參賽資格 / 繳交$7.000的報名費

獎金 / 38.000

全新料理 / 奶油焗烤龍蝦

過關提示：

此關卡的重點在Treize a table餐廳，因此必須先將Armand調回Treize a table餐廳服務。另外，「法國國家盃廚藝競賽」其中一項料理「杏仁鮮果焗派」是Armand不太熟悉的，因此必須將一名對於「杏仁鮮果焗派」技能值較高的廚師調回Treize a table餐廳。「法國國家盃廚藝競賽」過關後，即可前往告知Delia引介給叔叔Michel之事。

不過Armand從冒險選單進入Treize a table後，名廚排名第一的Bernard前來找Armand，希望透過密集訓練讓Armand廚藝更加精進，以打倒OmniFood集團：如與Bernard對話完後馬上介紹Delia給叔叔，從此之後Armand會離開遊戲一個關卡，由Delia代理Armand的位置。因此若想先達成次要目標中的Treize a table整體評鑑4.50，不妨先暫時別去見叔叔，等次要目標達成後再前往。



參與廚藝競賽可提高自己與一同參加夥伴的名廚評鑑排名。

【廚藝競賽】絕色風華法式美食競賽

隊伍人數 / 2位廚師

總回合數 / 4回合

競賽詳細資訊 /

第1回合：任何法式開胃菜

第2回合：任何法式湯品

第3回合：任何法式主菜

第4回合：蜂蜜烤鴨

參賽資格 / 繳交$7.000的報名費

獎金 / 28.000

全新料理 / 芫荽香鴨

關卡14 遊戲時間 6 個月

主要目標

1. Wagons Ho每位顧客平均消費額：$20
2. Wagons Ho與Sergio會面

次要目標

1. Wagons Ho平均滿意度50%



Delia前來向叔叔請教經營之道。

過關提示：

由於Armand暫時離開工作，Delia必須替他好好看管事業。經過叔叔的建議，Delia必須使Wagons Ho每位顧客平均消費額達$20以上。最好的方法是在菜單中加入商業午餐與商業晚餐等套餐設計。套餐中最好能同時包括開胃菜、湯品、主菜與甜點，其中開胃菜還可同時設定兩種料理。玩家可選擇顧客最常點的幾種料理組合成套餐，不過由於加入套餐後廚師負責的料理數大幅增加，為必免太多顧客抱怨上菜速度過慢，最好除了Delia之外還有兩位以上的廚師幫忙，並且分別負責套餐的各種料理。



套餐的設置可增加營業額。

隨時監看顧客是否點用套餐，如果點用套餐人數太少時，不妨更改一下菜色使套餐更受歡迎。只要點用套餐人數夠多，就可提高每位顧客平均消費額。此外，也可從顧客選單中再推薦點用套餐的人一些顧客喜歡的料理，雖然大部分的消費者會表示點食的料理已夠食用，不過仍有部份顧客會願意多點自己喜歡的料理，這樣一來還可提高顧客的滿意度。

在遊戲進行到第一個月時，一名身穿紫色廚師服的Sergio出現，表示想加入你的事業，他的學習能力很強，幾乎學習一個月就能有50%以上的技能值，不過由於他第二個月就會不告而別，因此不需要特別安排太多料理給他負責。





關卡15 遊戲時間 6 個月

主要目標

1. Funky Elvie 整體評價：4.00
2. 美國色香味廚藝競賽：冠軍

次要目標

1. Armand 名廚評鑑：5

【廚藝競賽】

美國色香味廚藝競賽

隊伍人數 / 1 位廚師
總回合數 / 2 回合
競賽詳細資訊 /
第 1 回合：任何美式點心
第 2 回合：藍莓鬆餅
參賽資格 / 繳交 $3,000 的報名費
獎金 /25,000
全新料理 / 洋蔥培根比司吉

【廚藝競賽】

大美最佳風味美食競賽

隊伍人數 / 1 位廚師
總回合數 / 2 回合
競賽詳細資訊 /
第 1 回合：任何美式湯品
第 2 回合：辣味蕃茄玉米湯
參賽資格 / 繳交 $3,000 的報名費
獎金 /25,000
全新料理 / 蘆筍起士煎蛋

過關提示：

Armand 回來了！並且帶回另一名廚師 Carlo，他提議可在洛杉磯開設一間音樂餐廳以吸引顧客上門，不過 Delia 也從 Armand 口中得知上次不告而別的廚師 Sergio，就是 OmniFood 集團派來臥底的！

首先必須在洛杉磯建立一間美式音樂餐廳，相同地，所有員工從各原有餐廳中調派技能最佳道德值最高的人員前來馳援；廚師除了 Armand 與 Carlo 之外，最好還有另一名廚師協助。此時桌椅組數不須太多，不過設備必須使用最好的，這樣一來幾乎一開店就可達到整體評價 4.0 了。

由於「美國色香味廚藝競賽」指定比賽之料理項目為「藍莓鬆餅」，以 Armand 的手藝並無法勝出，建議派 Marco 或其他對於美式點心較在行的廚師出馬可有較大勝算。



關卡16 遊戲時間 6 個月

主要目標

1. 米其林星空盃名廚大賞：冠軍
2. 你的旗下餐廳平均滿意度：60%

次要目標

1. 你的旗下餐廳月收入：$500,000
2. Le Palourde Chantante 營業利益率：40%

過關提示：

「米其林星空盃名廚大賞」的參加資格相當嚴格，必須先前往羅馬 Stadio della Gran Cucina 參加義大利國家盃廚藝競賽、洛杉磯 International Chef Arena 參加美國國家盃廚藝競賽皆獲得冠軍之後才能參加；從此關卡開始的廚藝競賽小遊戲會多一項，進行方法與原先數字與字母排序相似，不過改成從下方食材中依序選出相同食材，雖然難度稍高，不過得分率也較高。

至於提高滿意度的方式，則可利用減少桌數或針對個別顧客提供最喜歡的料理的方式，來提高各餐廳的滿意度。



【廚藝競賽】

美國國家盃廚藝競賽

隊伍人數 / 2 位廚師
總回合數 / 3 回合
競賽詳細資訊 /
第 1 回合：任何美式開胃菜
第 2 回合：任何美式點心
第 3 回合：香蔥嫩雞
參賽資格 / 繳交 $8,000 的報名費
獎金 /45,000
全新料理 / 聖塔菲肉捲

【廚藝競賽】

義大利國家盃廚藝競賽

隊伍人數 / 2 位廚師
總回合數 / 3 回合
競賽詳細資訊 /
第 1 回合：任何義式主菜
第 2 回合：任何義式點心
第 3 回合：醃燻鮭魚披薩
參賽資格 / 繳交 $9,000 的報名費
獎金 /25,000
全新料理 / 提拉米蘇

【廚藝競賽】

米其林星空盃名廚大賞

隊伍人數 / 3 位廚師
總回合數 / 4 回合
競賽詳細資訊 /
第 1 回合：任何開胃菜
第 2 回合：任何湯品
第 3 回合：任何主菜
第 4 回合：任何點心
參賽資格 / 繳交 $10,000 的報名費
獎金 /60,000
全新料理 / 鵝肝醬松露牛柳

【廚藝競賽】

全美幸福盃食譜總決選

隊伍人數 / 2 位廚師
總回合數 / 3 回合
競賽詳細資訊 /
第 1 回合：任何美式主菜
第 2 回合：任何美式湯品
第 3 回合：任何美式料理
參賽資格 / 繳交 $8,000 的報名費
獎金 /45,000
全新料理 / 藍莓雞肉沙拉

【廚藝競賽】

凱薩盃絕色美食大賽

隊伍人數 / 2 位廚師
總回合數 / 3 回合
競賽詳細資訊 /
第 1 回合：任何美式開胃菜
第 2 回合：任何美式點心
第 3 回合：義式巧達蔬菜濃湯
參賽資格 / 繳交 $9,000 的報名費
獎金 /34,000
全新料理 / 虹彩蔬菜煎蛋



關卡17 遊戲時間6個月

主要目標

1. 你的旗下餐廳整體評鑑：4.30
2. 食神百匯總決賽：冠軍
3. 你的旗下餐廳數：8

次要目標

1. 你的旗下餐廳月利潤：150,000


每位廚師皆獻上一道相當不錯的料理。


從右上方的小地圖可看出附近地價的高低。

過關提示：

首先從叔叔那裡得知Red Apple的老闆Dmitri獲得一批不錯的食材，不過食材的取得方式取決於先前的對話內容。首先對話時選擇第一項：「那你好嗎，Dmitri？」第二個問題時選擇回答：「噢！我不是故意的…」以及緊接著的唯一選項：「Dmitri，你這個資本主意混蛋…」然後再回答一次：「噢！我不是故意的…」以及緊接在後的唯一選項：「噢！好吧，我服輸了…」最後再選擇：「那…我叔叔跟我說…」接著便可購買到相當不錯的食材了。

第一次從冒險選單回Treize a table餐廳時，所有廚師分別送Armand一道料理，共可新增五道全新料理。第二次進入Treize a table餐廳時，Richard教他可使員工學習速率快五倍的系統，並告知他水耕園的老闆Robert已經成為ASHOP的主席。前往Don的辦公室與他交談後則可獲得300,000的資金。

接著最重要的是必須在地圖選單中重新收購一間廢棄的餐廳，使旗下的餐廳數成為8間。其餘建設方法同先前的方式，不過不同的地方是可以自行決定餐廳的形式。不久後，Secondo再次光臨，除了告知Armand從此可不侷限於餐廳等級就可升級之外，也告知他「食神百匯總決賽」的比賽地點。

【廚藝競賽】

法國國家盃廚藝競賽

隊伍人數／2位廚師
總回合數／4回合
競賽詳細資訊／
第1回合：任何早餐
第2回合：任何法式開胃菜
第3回合：任何義式湯品
第4回合：任何美式點心
第5回合：任何主菜
參賽資格／繳交$12,000的報名費
獎金／90,000
全新料理／生蠔蘆筍沙拉

關卡18 遊戲時間12個月

主要目標

1. 究極美食總決賽：冠軍

次要目標

1. Armand名廚評鑑：1


如果選擇第一選項Dmitri會向Armand索取費用。

過關提示：

叔叔引介一位Armand父親昔日摯友Thibaud給他認識，他提到要贏過OmniFood集團，唯有一道傳說中的究極料理「馬鈴薯餅裹松露小羊」，才能在美食大賽中擊敗敵手；不過目前只有食譜，其中還缺了最重要的食材：頂級鵝肝，必須找到一位名為Joe Stone的廚師才拿得到。Armand前往Red Apple與老闆閒聊時，得知這位廚師正好遺落他的錢包在商店中，如果選擇第一選項，Dmitri會向Armand索取費用，如果選擇第二對話選項，則不需要付給他費用。

來到Joe的家後，Armand向他詢問關於頂級鵝肝的取得方式，Joe除了要Armand的聲望值達到一定水準之外，還必須攜帶40盎司鵝肝、2磅洋蔥與一瓶紅酒前來。紅酒可在Red Apple買到，洋蔥至Delia's Market Corner跟叔叔購買，鵝肝則向水耕園的老闆Robert購買，將所有食材帶回Joe的家後即可獲得頂級鵝肝。

雖然Armand對於「馬鈴薯餅裹松露小羊」的技能值高達90%，而料理食材也可拿到100%的評價，不過由於接下來的「究極美食總決賽」已經是最後一戰，敵方派出的Edmund Valron每次不是拿到99分就是98分，想在得到食材後立即應戰是絕對不可能的事情，必須立刻安排Armand學習料理「馬鈴薯餅裹松露小羊」，就連商業午餐或商業晚餐都使用「馬鈴薯餅裹松露小羊」作為主菜，並且將價格盡可能壓低，等經過數個月後，Armand對此道料理的技能值達100%之後才參與比賽。

【廚藝競賽】

究極美食總決賽

隊伍人數／1位廚師
總回合數／1回合
競賽詳細資訊／第1回合：任何料理
參賽資格／繳交$20,000的報名費
獎金／99,999


獲勝的關鍵料理。





風起雲湧且看今朝

仙劍幻境：水晶之魂 流程攻略

學者 知無言

序言

數世之前，魔王耶羅盜取了天界聖物–時空水晶，並利用其聯繫人神兩界的功力到人間吸血練功。一時間，天下生靈塗炭，云云衆生如墜萬劫之淵……當天帥瑞麒麟為除魔衛道，率青龍、朱雀、白鹿、烏驄四神使將衆妖打散，但耶羅利用時空水晶逃進了時空縫隙；然而，白鹿使的頑劣，無意間讓耶羅打開了魔闥之眼，使其在任何生物都無法生存的時空縫隙中，尋到了修煉鎮天魔功的聖地–修羅洞。

數世後，魔蹤乍現豐佑大地！轉世為民女瑞晴兒的朱雀使，奉天命尋回了當年被貶往現代社會的青龍使；然而此時的青龍使已不再是天庭正氣凜然的神使之首，而成了一個擅長搏擊術，才情橫溢卻又整天吊兒郎當的"超級混世寶"冷賦！怯懦的冷賦不願再作英勇的青龍使，他要回去，回到現代社會中與他青梅竹馬的少女天琪身邊，但身處危機四伏的豐佑大地，他不得不順從瑞麒麟的安排。為了重返現代社會，冷賦與瑞晴兒一起踏上了尋找水晶的艱難之路……





遊戲上手篇

在觀看本遊戲攻略之前，先來注意幾項重點，這樣可以幫助各位更順利的闖關成功。

攻略內的方位以斜45度角爲主，故↖爲上方、↘爲下方、↙爲左方、↗爲右方、↑爲右上、→爲右下、←爲左上、↓爲左下)



1. 有些地點需要用走路的才比較容易觸發事件，所以如果玩家沒有發生事件，試著不要用跑步的模式，慢慢走試試看。
2. 隊友在脫隊之前，盡量將裝備卸下(嶺陽城之前)，否則就會被他帶著跑，歸隊之後可不會還給你的。(嶺陽城之後可以不卸下)
3. 想練功的話，只要在選好的地點存檔後再讀檔，敵人就會再度出現，不用切換場景。

仙劍幻境 攻略流程

1. 神佑村



現時社會的青年冷賦在打勝一場搏擊回家的途中，被一名神秘女子帶到遙遠的古代。在一段劇情之後，裝備好鐵劍，四周逛逛，可找到寶箱。順著路來到神佑村，被村民數落完了之後，來到村莊中間上方的屋子內(有位女孩站在屋外)見瑞三公，得知自己很久以前是天庭四神使之一青龍使，晴兒是朱雀使，奉天王之命將自己召回，以對付即將出世的魔王耶羅。

不過主角並不想要當救世主，一心只想回去未來當他的大少爺。瑞三公指點如果想要回去，必須找到時空水晶。但是水晶下落不明，最後消息是在南殷城附近。主角只好隨著晴兒往南殷城(出村後往上走後，先到右下方的涼亭晃晃，再接著過橋往南殷城)。





2 南殷城



兩人進城後，先往前走到布店換身衣服，免得被古人把自己當成妖怪。換了行頭再到酒樓吃點東西（進去後出來會出現對話才行）。吃飽當然是休息，到客棧後晴兒會說今天先休息，明天再去找打鐵鋪老闆。第二天，去打鐵鋪，原來老闆也是仙界中人，這裡會得到纏虯洞地圖。接著當然要買些裝備保身，來到了古代當然要學點功夫，所以到城中武館學習武功。

然後向左方出口出城(客棧旁)，出了城順著路便會來到纏虯洞，剛進去就會遇到鑄劍師薛沐仇，原來他要找烏金石。與他同行走到迷宮底，打敗九尾狐後，主角到處找找，但未找到時空水晶，便依薛兄之言失望的回到南殷城。整頓後，便往左下方出城，來到碼頭出高價錢讓船夫送自己一行過河。一過河後熱心的幫助苦難之人，接著第一間茅屋便是薛沐仇的家。(不用修練薛沐仇，當然也不用買好裝備給他用)

第二天，薛沐仇說要外出，希望主角幫他照顧女兒果果，接著主角可以外出到處逛逛，再回到小屋裏，走到飯桌旁(兩張椅子邊)哈啦完了後，再出去晃晃，便該上床休息了(到床邊)。到了半夜聽到果果驚叫，追出發現虎精，與虎精激戰後被他逃走。(晴兒之後會脫離隊伍，可以斟酌卸下她的裝備)晴兒便主動去追擊，主角只好回到小屋等候。晴兒回來後，說道虎精逃到嶺陽城府衙就消失了。如今果果已死，冷賦萬分難過和愧疚，發誓要殺掉虎精。





3 嶺陽城



隔天薛沐仇回來後得知果果的噩耗，便決定要組織民間的抗妖團體。並且將一把寶劍與劍譜送給主角，希望主角可以好好的衛道。主角收下薛兄的好意後，便和晴兒出發前往探查虎精的所在地。兩人來到城中妖霧彌漫、死氣沉沉，一看就知道有妖孽作怪。所以最好先到武館(城內左上方)學學武功。

接著來到府衙(右方底有人站在外面)內的大廳詢問大人有沒有虎精的消息，衙役們回報並沒有發覺到妖孽的蹤跡，主角只好先告辭。兩人出大廳後覺得怪怪的，便在府衙內逛逛，來到右手邊宅院內，發覺到有一座雕像跟虎精很相似，心中的疑惑便更深。(需走到雕像的後方)兩人轉了半天也累了，到客棧內上樓去休息一下(街外的那一間)。

這時晴兒說要去弄吃的，主角當然是等著吃，等了半天都還沒好，主角便下去廚房看看。東西都吃完了後，這才發現晴兒應該是不見了，便到府衙去問問，可是衙役卻不讓主角進去。正不知如何是好，忽然有位高人指點說晴兒被困在府內密室，密室有出口通往府內柴房和城外墓地，接著他丟給主角一張怪牌後便消失了。主角二話不說當然是趕緊到往墓地去，往城右邊出口出去後往右上方走，走到底便到了墓地。

在墓地周圍晃晃後，來到最前面的第一座墳墓旁看見了洞口(再墓碑的左下方碰碰看)，便趕緊進入密道，進入後在迷宮的左上方底找到晴兒，原來這都是魔界馭咒使韋平搞的鬼。救出晴兒後別忘拿牢房內的寶箱，繼續往迷宮上方走去，來到了柴房打跑韋平解除府衙大人的魔咒，便往右走出柴房，來到了府衙的後花園(逛逛拿拿寶箱)，出了府衙後主角說要回去薛兄家看看果果。回到薛沐仇家(門口外)，主角總算替果果報了仇，也奠定他消滅耶羅的決心。









4. 景天鎮



兩人再度回到嶺陽城後，由於嶺陽城脫離了妖孽控制，又恢復的往日的繁榮，當然也是主角可以補充裝備品的時候。在整頓好了之後，出城(右方出口)後往左下方走，便可到景天鎮。進入後在酒樓附近，晴兒發現烏驄使留下的記號，主角與晴兒心中居然都有了一點小誤會，於是主角便鬧說要吃東西，兩人便到酒樓二樓點了東西吃。吃完了依照烏驄使的提示出鎮前往黑津渡(鎮的上方出口旁的左邊小道)。

出鎮後便遇見晴兒的侍女，說烏驄使在黑津渡受到魔王的爪牙攻擊受了傷。晴兒恐其有失，便交代侍琴陪同主角隨後趕到，自己先走了(晴兒脫隊)。主角便與侍琴繼續往前走，來到途中遇見了在現實社會的女友天琪(空地旁)，原來她就是四神使之一的白鹿使，也被召回共同消滅魔王，因此便結伴一同前往黑津渡。一直往前走會經過一個美麗瀑布(雲谷山)，過了瀑布有一小台階上有一個寶箱，別忘了拿去。

一行人總算到了黑津渡，進城後來到左上方的武館內便看到了受傷的烏驄使，天琪與晴兒敘完舊後便會救起烏驄使，四大神使總算到齊了。一段小開會後，四人決定前往水晶島，因此整頓裝備學完功夫後，便往城內下方的碼頭準備搭船。



5. 水晶島



上船前主角發覺不對，便暗示大家要小心，到了港口後，果然被水蛟怪偷襲：合力打敗水蛟怪後，通過海底通道便來到了水晶島。上岸後，發現這裡真是一片冰天雪地的島嶼。往右下方的階梯去，來到了懸崖邊(往右上)才發覺橋斷了，主角打死也不飛過去，一行人只好往山道的左下方到神廟村，去看看有什麼方法可以過去。



來到神廟村，遇見金靈子，金靈子說只有巖璣的冰風之玉可以凍結霧氣，形成冰橋後方可通過，於是來到村外的一座封神塔，在塔中見到烏驄懇求巖璣出借冰風之玉。獲得冰風之玉後，再回到懸崖造出冰梯，接著衆人透過冰梯來到了水晶神廟，看查了一下廟內外後，便往神廟內地下的神械庫，戰勝自我後，學習到最強的招式。一行人也算完成任務，便想著快到鳳鳴山與瑞麒麟會合以消滅魔軍。





6. 毒蛇洞



在趕著返回景天鎮通往鳳鳴山的途中，來到雲谷山(有大瀑布的地方)，發現瀑布左下方有一山洞有異常氣息，於是主角一行人便進去一探究竟。原來此處是魔王手下髯蛇君所在之處，主角當然不會放過魔物，便和夥伴一起消滅他；結果戰鬥中天琪不幸中毒，主角為救天琪也不幸染毒，心急之下便往洞內追擊髯蛇君。來到洞底，才發覺髯蛇君與巖璣正在修練禦神石，烏驄要消滅巖璣時，卻被髯蛇君欺騙而不小心讓巖璣逃走，但是髯蛇君也因此伏誅了。

失去了解藥來源，晴兒只好與主角冷賦回到神廟村求助金靈子，天琪則由烏驄留在洞內照顧。回到神廟村後在右方底的小屋內找到金靈子，金靈子說必須找到靈猿仙才有法子救，主角只好從神廟村左下方出去，來到靈猿界。走到底後可以到達靈猿陣的入口，進入之前可以先到靈猿界的涼亭拿拿寶箱。

進入陣後，往右邊的階梯上去，只要遇到叉路就往右邊走，遇到洞就進去，但是別回頭走，這樣一路到底就可看到靈猿仙(回程剛好相反)。靈猿仙需要用晴兒的神髓和鬚蛇君的神髓才能將天琪救活，晴兒二話不說的一口答應，之後便開始往毒蛇洞出發(回程可以開始逛逛陣內有不少好寶物)。回到洞內後(之前別忘先買好烏驄與天琪的裝備)，藉由神髓救活天琪後，便繼續往景天鎮出發。





7 鳳鳴山



來到景天鎮，往的左下的出口出去後便遇到侍女們，由她們引去見瑞三公。此時魔王耶羅也將眾妖集結鳳鳴山，而魔王又得到神盔保護魔眼，瑞三公便讓主角和天琪上山引誘耶羅發功(出誅魔殿走山路走到底)：天琪想趁耶羅不備之際射瞎魔眼，可是烏金神盔法力強大，讓天琪失敗了。回到誅魔殿後與眾人討論，眾人一致認為應先盜取神盔。於是經過一番策劃，展開聯合行動。



主角出發往山路走去與瑞三公會合，此時晴兒也盜回神盔，雖然魔王大怒，但魔卒魔帥也先後被打倒，魔王見情勢不對，便只好繞跑回他的魔宮，主角們當然不會放過趁勝追擊的機會。

8 魔界



通過山路來到魔宮道路，經過了道路便可以進入魔宮(這裡怪物都很強，進入之前先多囤積一些補HP與MP的物品)。來到大殿前與耶羅展開第一次衝突，擅用技能與恢復MP應該可以輕鬆的解決耶羅；之後魔王當然還是繼續繞跑，進入耶羅殿內的通過漩渦來到時空縫隙後，一直往深處走，經過一個水池後往下走便會找到耶羅，因此產生第二次衝突。

再次將他打敗後，正要下殺手時，巖璣突然出現擋下最後一擊，臨死一番哀求無效後，隨著死亡，自己也化身成祭神石；這時四神使突然感覺一下失去了神力，無奈之下，主角只得亂翻牛仔包，什麼奇奇怪怪的東西都一股腦的向耶羅扔去，結果都無任何效用。最後希望只好丟出水晶，此時奇跡出現，水晶煥發出神力將耶羅鎮住！

四人見機再一起動手，與耶羅發生第三次衝突；打敗後耶羅垂死掙扎，企圖使用最後一招"玉石俱焚"，眾人一見大驚，此時天琪上前將耶羅的魔心緊緊抱住；在一陣劇痛後，天琪變回原形，一隻小白鹿，耶羅的魔息也徹底消亡。

結尾

主角寧願承受輪迴與人世間的痛苦，也要與天琪當個凡人在一起。天王老子拗不過他當然只好答應他了。

烏驄也很快的就可以跟他的愛人巖璣在一起了。

最可憐的就是晴兒孤單一人。不過也許這美麗又善良的朱雀，會一直守候在主角身邊。



秘技開發室

讓玩家可以更輕鬆玩遊戲

剛剛從日本回來，一身懶骨頭不想動，畢比就繼續幫我處理雜務吧

………

公告

歡迎大家來到攻略圖書館的別室–秘技開發室中，本開發室將會提供人民各式各樣的遊戲秘技，不過光靠我遊戲仙人獨力開發，一定無法應付人民龐大的要求，所以希望大家一起開發秘技，請將秘技開發稿寄到開發信箱spitz@unochina.com，本開發室將提供所有開發者應該得到的獎賞，每位開發者將得到15P跟100S的獎賞，如果經我遊戲仙人評定是好的、優秀的遊戲秘技，我視情況給開發者更多的獎賞，請大家踴躍投稿。

另列注意事項

1、凡秘技開發者，請不要把秘技開稿洩漏給其他不相干人等知道。
2、關於秘技開發稿的內容，請開發者自行先確過內容是否正確。
3、秘技開發稿內容請標示清楚如何啟動秘技。
4、秘技開發者請清楚留下暱稱（筆名）、真實姓名、電話、住址、身份證字號。

◆ 如果沒有遵守以上幾點者，一律不予刊登使用。

學者 fido ◆15P ◆100S

征天風舞傳：三國誌異



快速賺錢法

在《征天風舞傳：三國誌異》中，如何能快速的賺錢呢？方法有很多，這裡介紹一種輕鬆的方法，就是將手鐲跟珠寶合在一起會變成血紋靈珠，一隻可以賣4200，而手鐲與珠寶成本不到4200，反覆幾次就可以賺到多餘的錢了。

畢比



人民解放陣線（Vietcong）





在遊戲中按　Esc 鍵進入功能表並鍵入下列密技，再返回遊戲即可得到對應秘技：

GIFTFROMPTERODON	啓動密技模式
CHTWEAP#	得到武器（#=0-30）
CHTAMMO	得到彈藥
CHTHEAL	生命值全滿
CHTHEALTEAM	小隊生命值全滿

CHTGRENADES	得到手榴彈
CHTALLQF	快速戰鬥
CHT3PV0/1	第三人視角模式
SHOWPROF0/1	顯示狀態

▶學者 肉燥 ◆15P ◆100S 



仙劍奇俠傳 3



遊戲啓動後按“~ ”鍵（就是數字 1 左邊的那個），然後鍵入：sOFTsTAR_pAL3_2003 再按 enter（請注意其大小寫），成功後就可以啓動控制臺，遊戲中按“~”鍵可以令控制臺出現 / 消失。

km	殺死當前迷宮中所有怪物。
fv	查看所有女性人物的好感。



關於還價

在仙三中，玩家在商店買裝備、藥品、武器時，有時會因還價太高（五折、二折）而造成店主拒賣商品。這時，只要玩家賣給店主一棵止血草，店主就會繼續賣給你商品。

迷宮秘技

進入一個迷宮，然後再出去，再回到迷宮就會發現地圖全開了！

十顆龍精石所在處

1. 九頂山－人面獸
2. 安寧村－萬玉枝（劇情給予）
3. 雷州－蒼瑩
4. 神樹－巨靈神跟敖耶神牛
5. 鎖妖塔－天妖皇
6. 靈山仙人洞－銀眉妖狐
7. 火鬼殿－火鬼王
8. 黃泉路－夜遊
9. 冰風谷－地上撿取
10. 海底城－海底城BOSS（要連打三場）

▶學者 nono ◆20P ◆150S 



三國立志傳二





遊戲中按 Ctrl+Alt+F9 後，輸入以下密技：

[FullRunPoint]	行動點數為最大
[GoldGoldGold]	金錢 +5000
[TomorrowDie]	主公年紀到 99 歲
[fullenergy]	體力值為 99
[NoLifeFriends]	友軍生命值剩一點
[GiftForMe#]	獲得物品（#= 物品編號）
[MoreAction]	攻擊後能繼續下指令
[BedBedBed]	敵人昏迷
[MadMad]	敵人混亂
[PosionPoision]	敵人中毒
[StoneStone]	敵人癱瘓
[FullThinkPoint]	靈感 +2 且補滿
[OurLifeEnd]	我軍生命值剩一點
[FullLongLife]	生命值 +2 且補滿

物品編號

武器

19	尚方寶劍（短兵器）
42	青龍偃月刀（長兵器）
57	金鳥弓（弓箭）
77	孔明扇（折扇）



防具－頭

87	諸葛巾
104	火神盔（長兵技+150）
106	聖光盔（弓箭技+205）
107	金龍盔（短兵技+195）

防具－身

117	金龍袍
137	黃龍甲

防具－馬／驢

147	太公驢
167	赤兔馬

防具－飾物

172	雷龍之環（攻+16）
177	風鷹項鍊（速+160）
182	金護身鏡（防+160）
187	文猿石（靈+120）
189	孔門鞭（口才+30）
192	火神戒（火攻防+150）
195	水神戒（水攻防+150）
199	百毒手環（巫攻+400）
201	玉璽（魅力+30）
206	龍年珠（命+320）
209	神農青囊（人攻防+150）

天書

230	火雷計
231	火弩計
232	火爆計
233	火石陣
234	燒夷計
235	雷雨計
236	水龍計
237	寒冰雹
238	洪水陣
239	潰堤計
240	迷魂劍
241	奪魄槍
242	百毒霧
243	醉人蜂
244	解毒術
245	移動術
246	回神術
247	喚醒術
248	自療術
249	醫療術
250	鼓舞術
251	威嚇術
252	護體術
253	卸甲術
254	神行術
255	遲緩術

興風作浪，
踐踏男生的鐵桶江山！



因為網路遊戲會定期更新調整，一切資料以當時遊戲中之現況為準，本資料將不另行修正。

惡女在最火爆的攻城戰地，
等你決定天下的命運！

動員千軍萬馬的大卡司攻城，投石車巨石橫飛、秒殺敵方主將，
弩車放箭撲天蓋地、當者無一倖免，刀光劍影、超自然魔力鬧到
天翻地覆，轟轟烈烈、華麗瞬變！

面對線上世界的新女王，重新決定天下的命運！



裝備造型絕對善變

紙娃娃系統支援多樣裝備百變造型，一套服裝提供多樣款式顏色收集裝扮，任意變換髮樣、染換五顏六色，美麗說變就變。

屬性絕技華麗爆破絕不留情

激發你的暴力因子，閃耀華麗與優雅的戰鬥美學亮眼登場。屬性生剋互補緊密聯繫，一眼看穿怪物強弱，靈活組合致命一擊！

武器鍛煉無敵愛現

武器與人物一起成長升級，鍛煉提昇多樣屬性，打造超越官方的神兵極品，命名創造自己的名牌，走在夢幻道具的流行尖端。

寵物神獸駿馬想愛就愛

利用不同技能同時召喚多樣的寵物合力作戰，還可以擁有專屬駿馬、租到強怪伴遊，讓超強魔物陪你練功！








Ei
Online 帶刺紅玫瑰 致命女人香
ei.gameflier.com

【惡女幫】
帶練衝破20級，讓150點跟定你!!

10/27 惡女使壞上市，11/7 OPEN TEST 好康出招。

上線免費測試，正式版推出時不砍帳號，11/7至11/14除了有「惡女幫」辣妹教你衝破20級，搶得150點儲值點數外，還有驚喜虛擬寶物等著你喔！



眞・魅力全開包 49元

- 遊戲光碟二片/ 操作手冊一本
- 2組150點遊戲開卡點數〈僅限開新帳號使用〉
- 快樂美髮店剪髮五折券



踏月留香包 149元

- 遊戲光碟二片/ 操作手冊一本
- 30天無限暢遊開卡點數一組〈僅限開新帳號使用〉
- 快樂美髮店剪髮五折券
- 【男女使壞】個性香水一瓶

快樂自拍三重送



到全家、OK、萊爾富買系列產品，超炫自拍「手機GD88」、「萬元EI幣」及超級虛擬寶物「井中月」、「銀蛇」、「魔杖」等著你！〈上市日起至11/30前，詳見包裝內說明〉

快樂美髮5折券

快樂髮型

11/1～12/31至全省快樂髮型、HAPPY HAIR、GENIC門市可享有快樂/HAPPY HAIR剪髮５折（原價400～800）、GENIC剪髮５折（原價800～1200）優惠

3C通路均有販售

金石堂書店　三井電腦連鎖超市　順發3C量販



遊戲向上委員會

騎士團在此進行石盤的評鑑









遊戲向上委員會評議護照

委員會評議護照的內容分為劇情、操作、畫面、聲效、耐玩度、總分等六項，各項評議項目負責人會根據表現做出結論，依序為騎士團團長沙雷納、勇者阿雷斯、賢者尼爾斯、王國公主蕾蕾、索特王、整體評價則由遊戲仙人決定是否蓋上極品章，並由沙雷納和公主的表情來表示，要是該項目達到非常好的分數等級，該項目的負責人會出現以示慶賀，各位王國的子民要是看到「極品」出現，就是遊戲超棒喔！

終極動員令：將軍之絕命時刻 ... p244
絕色魔力球 ... p246
天河傳說 ... p248
古墓奇兵：黑暗天使 ... p250
吸血鬼之傷 ... p252
奇蹟餐廳 ... p254

聖獨角獸騎士團

聖騎士—路易王



終極動員令:將軍之絕命時刻

遊戲開發進度掌握超準時的EA Pacific，在今年年初發行《終極動員令：將軍》後，讓節奏快速的《終極動員令》系列再次成為即時戰略遊戲中的超級巨星。秉照該系列的傳統，EA Pacific當時立刻宣布了資料片的開發；果然撈錢不落人後，短短八個月後，製作小組就把這款資料片《終極動員令：將軍之絕命時刻》搬上桌。就讓我們來看看這款資料片到底是延續了主程式的風潮，還是辱沒了原遊戲的好名聲。

資料片安裝後的開場果然讓人耳目一新，這次總算找回了《終極動員令》系列的傳統，找回了真人來演出過場動畫。只是演來演去就是三個陣營的播報員在那兒報新聞，實在沒有任何可看性，令人不由得懷念起同樣是該小組所製作的《紅色警戒２》系列，那令人莞爾的美軍將軍和邪惡的尤里。路易王認為既然採納玩家的意見，讓真人來扮演過場劇情，就乾脆玩大一點，不要這樣小里小氣，隨便找三個人來當新聞播報員就矇混過去，那跟用配音的方式加上字幕有什麼差別？

如同其他即時戰爭遊戲所發行的資料片，《絕命時刻》同樣用新部隊、新科技及新的將軍能力，來進一步增加的主程式的深度。比較特別的地方，在資料片的單人戰役裡新增了一個「將軍挑戰」的模式，在這個模式中，每個陣營各自可以選擇三個不同的將軍，也就是總共有九個不同的將軍可以選擇；即使同一個陣營，每個將軍也會有不同的部隊屬性、能力或新部隊可以使用，有些將軍甚至無法使用某些特定的部隊。比如選擇了空軍出身的馬爾康．「王牌」．葛陵格將軍，不但多了猛禽王戰機、戰鬥運輸直升機可以生產，也多了隱形卡曼契與地毯式轟炸機可以升級，而且有著飛機造價低，一開始就可以生產飛機的優勢，但缺點式無法建造十字軍坦克與帕拉丁坦克，十分適合擅長利用空軍優勢的玩家。





從這些轉變裡，我們可以看出《世紀帝國》、《神話世紀》系列對於本系列的影響。當然多人連線的部份在這些因素下，等於將三個陣營變成了九個陣營，所有玩家都可以任意選擇最適合自己特性的陣營，來發揮最大的優勢。

在單人遊戲時，一進入挑戰模式後，選定所要扮演的將軍，就會陸續與另一個電腦將軍在一張全新的地圖上展開一對一的戰鬥，有點類似像是一對一的格鬥遊戲一般。坦白說，這個模式是路易王認為整個資料片中最精華的部份，玩家就像在跟另外一個電腦對手在棋盤上展開一對一的對決，這些將軍每個都有各自的配音，在整個戰鬥的過程中，會隨著戰況適時的與你互動，比如當摧毀對方的重要建築時，可能會聽到對方暴跳如雷的咒罵，或者當你的主力部隊被消滅時，伴隨而來的是嘲笑或揶揄。在整個戰鬥的過程中，將能確實的體驗到各個將軍不同的屬性，甚至在與對方的互動中學習到更多的作戰技巧，過程真的是非常的有趣。路易王玩過這麼多的即時戰略遊戲，體驗到這種新鮮感還是頭一遭。

在多人對戰模式與單人遭遇戰模式中，除了那九位不同屬性的將軍外，還多了原遊戲沒有做任何屬性調整的三個陣營（當然包括新武器與新科技）可以選擇。假如我們把一個將軍當作一個新的種族來看待，整個資料片可以說一口氣新增加了九個新種族，在短短的八個月開發期間內，製作小組當然沒有足夠的時間將多人對戰的平衡度調整到某一個成熟度，也因此資料片一上市，網路上的傳統戰法馬上大亂，大家不斷的嘗試各種將軍最好的進攻方式，如中國坦克將軍的坦克海，雷射將軍的雷射防禦陣地等等，每個人都浸淫在新戰法的嘗試而樂此不疲。假如覺得這幾個將軍不夠過癮，不妨上網找找看相關的密技，還可以叫出一位隱藏的將軍喔！



至於《絕命時刻》裡的聲光效果，由於跟主程式同樣使用改良自C&C: Renegade3D引擎Sage引擎，華麗依舊，高度的硬體需求也依舊，不過明顯的有做一些最佳化的調整，車輛與環境的貼圖也更加細緻，就算已經過了八個月，遊戲畫面比起同類型的產品仍然具有競爭力。比較討厭的一點，便是操作上的不便利之處依然存在，如在地圖上緣的空軍部隊將會無法點選，無法自行設定熱鍵，過場動畫無法跳過等等。不過某些最為人詬病的操作方式倒是做了改善，比如這次可以設定由右鍵來指定攻擊或移動目的，讓習慣其他即時戰略遊戲操作方式的玩家更加便利，而終極武器和將軍能力也有了相對應的熱鍵，



假如要提到本次資料片的最大敗筆，乏善可陳的劇情絕對可以名列其一，幾乎都是美國與中國對抗反抗軍的局面；過場播報員的新聞內容也了無新意，與Blizzard系列的編劇相比著實是天壤之別。不過在單人遊戲關卡的設計上仍有值得稱許的地方，某些戰役仍然會帶給路易王相當多的驚喜，這在任務型題材已經被玩爛的市道下的確頗為難得。



很明顯的，《終極動員令：將軍之絕命時刻》的表現並沒有讓太多人失望，也順利的將該系列的對戰熱潮再往後延續了一個週期。依照EA Pacific的習慣，應該不會貪到再撈第二票；因此深怕《終極動員令》系列從此絕跡的玩家不用太緊張，由於《將軍》主程式和資料片的熱賣，我們可以預見的是除非本遊戲的首席製作人Mark Skaggs跳槽或被換掉，否則以他開發進度掌控的能力，兩年後《終極動員令》系列的愛好者絕對能夠看到《終極動員令：將軍2》的出現。到時在硬體配備突飛猛進下，本系列會用什麼樣的方式來呈現的確令人期待。







遊戲護照

GAME PASSPORT



•終極動員令：將軍之絕命時刻•

設計公司：EA Pacific

發行公司：美商藝電

遊戲類型：策略模擬

P-1G/SB-Live 5.1/GForce4 4200/256MB RAM/32X CD-ROM/60GB HD

- 操作　沿襲主程式的操作方式沒有更動。
- 耐玩度　各陣營新增的部隊與能力大幅提高多人對戰變化性。
- 劇情　硬體需求配備仍高，需在高速電腦上執行。
- 聲效　重新編曲的背景音樂，但全由美語配音仍然突兀。
- 畫面　畫面逼真細緻，聲光特效一流。

新增的將軍挑戰模式讓遊戲內　與名稱更加相符，更進一步提昇了主程式的深度與廣度，雖然劇情同樣貧乏，過場一樣簡陋，操作系統問題依舊，但整體遊戲性仍然提昇不少。



E-MAIL 信箱—jingkuo@ms27.url.com.tw



聖獨角獸騎士團

騎士—麗莎



絕色魔力球

京群多媒體推出的這款自製單機遊戲《絕色魔力球》，遊戲玩法和益智型的俄羅斯方塊類似，是屬像早期 DOS 版本的泡泡射球那類型的遊戲，對於老一點的 DOS 時代的玩家及喜愛此美女圖類型遊戲的玩家，應該會產生興趣。

安裝遊戲及遊戲開始

看完介紹後，當然就要開始玩囉！安裝上是沒什麼問題出現，非常簡單順利的就可以裝好了，不需花太多腦筋；而電腦設備的需求也不需太高，因筆者的電腦還能安裝及遊戲，而這個設備對現在一般市面上陽春規格的電腦而言，已經可以淘汰了！所以，大部分的家用電腦應該都可以安裝來遊戲。

開始執行時，會先來一段動畫簡介，完畢後不會經過跳畫面，直接接續到選單畫面，大致上還算得上流暢，選項也不會讓人看了還需思索，哪個選項是做什麼的，屬淺顯易懂型。

遊戲進行

玩家選擇新遊戲進入時，遊戲的依程度分為簡單、一般或者是困難，玩家可以依照認識遊戲的多寡及熟悉程度來自行選擇；一款遊戲以不同的程度設定，無形中來增加它的耐玩性。待玩家選擇完畢後，會先來一段美女關主的經歷及個人資料的簡介，據網站上的說明，有來自台灣、美國、丹麥及日本，頗耐人尋味，看來可能是外聘或移民的，這個就讓玩家們自行去聯想囉！美女關主介紹完畢後，除了新開始遊戲的那一次是直接進入遊戲，之後每一次過關後都會直接進入商店畫面，讓玩家可以在進行下一關



之前，選擇購買自己闖關時所需的設備，或可以讓美女關主在玩家完成大關卡後，另外穿著的性感泳衣。玩家的錢怎麼來咧？當然是靠每次過關時所獲囉！天底下沒有不勞而獲的事咩！

當玩家在進行遊戲的當中，美女關主會漸漸由影子轉為清晰的畫面，也會依過關的程度來將身上衣物一件一件的褪去，直到完成大關卡後，美女關主將會在全畫面上擺出最少一種，最多四種的撩人的姿勢，並且有三件基本服裝可以更換；若再加上玩家自行為關主添購的泳衣，就一個姿勢鏡頭共有六種服裝可更換，而姿勢的多寡就取決於玩家在闖關時，搔癢魔力球成功的次數了。

最後，玩家可以將排名紀錄在排行榜上，而每次觀看美女關主的養眼鏡頭，也可以在開始的選單中的相簿坊來回顧，這個設計還可以讓玩家有機會好好回憶一番，不需再次辛苦的過關後才能享受了。





新瓶舊酒，再加些調味料

這是一款輕易就可以上手的泡泡射球類型遊戲，早期在 DOS 時的版本就已經頗受歡迎；而今再由京群超媒體加以改版升級，遊戲架構並無太大的變動，玩法倒是有加一些新意進去，讓這個老遊戲再度有一些吸引玩家的因素在：像是發射砲台可以選購，並有許多不同功能，只是需要消耗能源，沒能源時，就成為普通砲台了；時光機器可以延長過關時限，補充能源物品及加高瞄準程度的軌跡槍等。魔力球的連鎖變化，多種不同的變化功能所產生的連鎖反應，也是一些稱得上新的創意，讓玩過泡泡射球類型遊戲的玩家有新鮮感，而第一次接觸的玩家也可以嘗試到多元化的遊戲變化。而且遊戲還有數次接關機會。

物品實用性有待加強

但實際上，物品中最實用的大概就只有加高瞄準程度的軌跡槍罷了，其他的物品因為大多需消耗能源，而能源又吃得很快，每次過關時賺的錢又不夠充足，導致大部分的武器都不夠實用。再者，既然是美女闖關遊戲類型，每次過關的錢當然是要存下來，買好看的泳衣給美女關主穿給玩家養眼用的囉！不過還好還有個不知是貼心還是 Bug 的設定，就是只要有出現過的鏡頭，相簿坊都會保留，而買過的泳衣也會提醒已買過，也就是若有存檔的話，可以看到存檔裡頭的錢沒少，而下次只要針對沒出現過的進行就好。

滑鼠操作有待改進

玩家操作滑鼠時，應該會發現有時明明已經調整好發射位置，卻不管如何按滑鼠左鍵，魔力球就是不出去，還得左右移動一下才出得去；還有滑鼠操作範圍沒有很明顯的標示，初次玩此類遊戲的玩家可能會以為滑鼠點擊的位置就是魔力球歸位的位置，但這樣是無法有動作的，必須用滑鼠控制砲台方向才是正確的。雖然是要讓遊戲有更多的難度及挑戰性，但也不需將滑鼠操作的靈敏度降得太低，有時會覺得到底是遊戲中的操作本是如此，還是滑鼠出問題了咧？



其他部分碎碎念

關卡簡單的太簡單，難的則是感覺上有刻意刁難之處，一款遊戲玩起來的順暢與否，其中之一就是難易度的拿捏，要增加困難度可以，但千萬別讓玩家玩起來感覺會卡關，尤其這種算是小品的益智遊戲。

獎金制度的不平衡，多玩幾次後就會發現，獎金著實不多，若是以想買或補充各式各樣的裝備來說時，是不夠充足的；即使加上完成大關時，所獲得的額外獎金，也許可以利用存檔叫出的方式來彌補，但是，若能在遊戲中享受各種裝備的樂趣不是更有趣嗎？

遊戲積分如同虛設，玩家在遊戲闖關時，辛苦的得到需多的積分，但是積分似乎都只有一個意義：登上排行榜……沒了，若是能讓玩家在達到某些積分上限時，可以獲得一些買不到的特殊物品，而且玩家除了努力賺錢外，還能增加賺積分得特殊物品的動力。

非期望中的美女畫面，雖說聲稱《絕色魔力球》中的五位女主角人物模型製作水準逼近微軟XBOX的《沙灘排球》、《生死格鬥》，直追史克威爾，但事實上，只是五個相同身材的女性做一些小小調整，然後把背景跟頭部換掉而已，而且是用3D繪出人物後，顯示畫面時用2D的畫面，實際上與上所稱的國外廠商製作水準仍有一段不小的差距，著實令人失望。

可吸引喜好此類型的玩家

不過，既然稱為「絕色」魔力球，那喜愛此美女類型遊戲的玩家，應該是不會因為上述的一些小缺點而卻步，因為這款遊戲也是稱的上很容易上手的，而且美女圖也一定是少不掉的啦！反正「醉翁之意不在酒」嘛，呵呵。

而且，有一位賽車女郎是在正常關卡中不會出現的喔！這就得依靠各位有興趣玩家們的智慧、運氣及技術囉～。





遊戲護照
GAME PASSPORT



絕色魔力球

設計公司：京群超媒體
發行公司：京群超媒體
遊戲類型：益智
賽揚566的CPU、10Gb HD、nVidia GeForce DDR256的3D加速卡、256Mb RAM

操作	滑鼠過於遲緩，被時間逼迫的感覺真差啊～
耐玩度	依照難易度的調整，可以打發時間的小遊戲。
劇情	劇情？只要有美女跟過關，劇情隨意想像囉～
聲效	真人語音，響亮的音效，激發你挑戰更高境界！
畫面	鮮豔的色彩，擬3D的畫風，讓畫面看起來較為立體。

打發時間用的小遊戲，不管男女都非常輕易上手，只要適應一下滑鼠操作的方式，還是可以耗上一段時間的。



E-MAIL 信箱—alex.sheu@msa.hinet.net



聖獨角獸騎士團

草民騎士—老芋仔

天河傳說



自有人類與歷史以降，即伴隨著大量的故事和傳說，負載了人類長久以來超乎現實心理層面的美麗夢想，也相當程度反應出某個特定時代裡，最為無助的普羅大眾最貼近現實生活的一種心理投射。

同樣地，本遊戲中的「天河傳說」也具有類似的〝調節〞功能，當黎民百姓居於無力改變現狀的無奈；或是迫於暴君、苛政交逼，自然而然會心生藉助一段傳說以遮掩境況的困窘。可是，當人們汲汲營營以求願望付諸實現，甚或得償夙願一探「天河」底蘊時，人民所信奉的神靈卻無情的開了個大玩笑，蓋因借助「天河」以實現心底願望的同時，人們必須相對付出加倍的代價！關於「天河」的傳說，即是帶有這般悲劇色彩、令人唏噓不已的一段故事。

老芋仔長久以來為文嬉笑怒罵慣了，此番卻極難得在一開頭就端出如此感性的大菜，主因在於很難不被這款遊戲厚實的劇情內容所感動。這款遊戲在劇情部份的用力之深，確實很值得褒揚一番。她極講究細膩，細膩到有如閱讀上乘的武俠小說一般：她很懂得掌握情緒，掌握得嚴實緊密、滴水不漏；她更強調戲劇張力，張力儼如網眼細密的大網，將戲劇效果包裹得密不通風。用心的玩過之後，身心有如閱讀一本好書、觀賞一部經典電影過後的暢快舒適，但也夾帶有更多對未知命運的敬畏、無力與省思。面對這般手法細膩、高潮迭起、峰迴路轉，且不時穿插令人噴飯、會心一笑等突梯效果的遊戲劇情，玩家在淺嘗之後，將很難不〝喝〞它個酩酊大醉的。老芋仔雖已完成遊戲多時，但仍然不由自主的陷身於〝宿醉〞中…





遊戲在美術功力的展現，也有一新玩家耳目的優秀成績。遊戲的大量室內、外場景設計皆顧及到不同城鎮的差異性，其中也鮮少重複現象，最為難能可貴者，各城鎮都富有極鮮明的風格和特色，其中不乏換景後出現遠近不同距離的場景，而人物行走其間，身長大小也會有及時性的改變，在視覺上的確很具有立體感。至於畫面背景的潺潺溪流、藹藹白雲、迎風飄盪的樹木枝葉、扶桑櫻花雪景等，更彰顯出首屈一指的精緻畫工，也更能顯示遊戲引擎的設計亦稱一絕。

此外，在人物造型方面也有獨到之處，玩家除了可由對話系統感受到各個人物的鮮明性格，更能直接由人物造型掌握住人物個性細微的脈動，加上隨著場景距離之不同，人物尚有〝伸縮〞自如的即時效果，從中更能輕易的感受到設計時的用心程度。儘管遊戲在動畫部份的表現稍嫌薄弱了些，但包括城鎮、迷宮在內的所有場景，俱都表現出色彩豐富、色度飽滿、光影處理擬真等優點，確實很值得玩家們〝一親芳澤〞的。

《天河傳說》的戰鬥系統有別於玩家們慣見的回合制戰鬥，除了難度維持在一般水平以上外，最顯著的相異處，在於戰鬥中可直接利用〝煉藥〞指令製成丹藥，並可即時服用，且其效果亦與普通恢復性道具大異其趣，儼然是我方隊伍在戰場上的一大利器，玩家可得善加運用才不致暴殄天物。至於煉藥的各式藥方，玩家必須在城鎮的經歷中滿足特定NPC的需求才能取得，而藥材則需依靠敵人掉落或是四處拾獲，只要藥材數量充分，將可有效的大幅降低戰鬥的難度。









除此而外，戰鬥有一項極其明顯的特點，即是隊伍隨時都得預備相當數量的恢復道具，否則一旦煉藥的藥材發生短缺時，將會是進退不得的。更由於這款遊戲是採定點存檔的方式，故而但凡在進入任一座迷宮之前，務必要整裝採購一番，只因冒然闖入迷宮，若是遇上實力較為懸殊的敵人，則唯有重新取檔再來過的下場。

比起讓老芋仔大加讚揚的遊戲主幹劇情以外，這款遊戲在支線部份的設計也是毫不遜色的，而這些支線部份的目的，則通常是玩家獲取煉藥藥方的途徑，一旦失之交臂，自然也就損及戰鬥的優勢了。要說遊戲有何不盡人意之處，大抵就屬遊戲的進度提示不會保留，亦即在存檔介面上所顯示的，永遠都是最新的一項提示。再加上主線和支線皆無任務說明的設計，往往會因記憶有誤，而一時弄不清正在進行的任務內容，這確實較易引人詬病。

反觀遊戲中所穿插的諸多"很有營養"的小遊戲，在在都需玩家動點腦筋才得解開，但亦有如釣魚必須勤加練習方能提昇自身能力者，真可謂包羅萬象，新奇有趣已極。老芋仔個人最感窩心者，在於這些小遊戲都能善意的避免了喧賓奪主的缺失，也不致硬生生的打斷玩者的情緒，誠然是適得其所的加分設計。但說起遊戲的操控方式，則反而顯得有點邁不開腳步的生澀，雖然可以鍵盤和滑鼠控制跑步，但老芋仔卻直到遊戲玩完，尚沒能掌握住以滑鼠跑步的訣竅呢，說來可真丟人現眼了。

背景音樂的表現也達致相得益彰的成績，不但曲曲悅耳動聽，更兼顧到劇情轉折的適切性，對於遊戲劇情的氣氛掌握，功夫的確很到家。至於音效的呈現則也是不遑多讓，尤以戰鬥時的音效最具震撼效果。但很遺憾的，有項玩家必須留意的要項，卻是翻遍說明書也遍尋不著的，故而精明如老芋仔者，在一開始遊戲時，也經歷了一番無聲的世界。此即音效卡的"類型"作祟所致，玩家可由DirectX診斷工具的"音效卡類型"項目確認所屬，請務必下載音效卡更新檔安裝，務使類型從ＶＸＤ變為WDM才能使遊戲正常發聲，否則對於遊戲的評價必然會因此而大大折損了。











遊戲護照

GAME PASSPORT



天河傳說

設計公司：遊戲精靈

發行公司：遊戲精靈

遊戲類型：角色扮演

PIV-2GB、512MB DRAM、SB PC1128、GeForce4、16X DVD-ROM

遊戲劇情豐厚紮實，主線與支線有相互抗衡、媲美功效，聲效表現搶眼突出，戰鬥系統加入耳目一新的新因素，值得玩家再三品嚐。



操　作：介面簡約，觀賞重於實用；操控稍嫌彆扭，易失去準頭。

耐玩度：戰鬥富有相當難度，幸有輔助道具系統補強，迷宮設計合宜。

劇　情：故事處理手法細膩；對話鮮活，有締造新式傳說實力。

聲　效：背景音樂對劇情有烘托之功；音效強勁有力，可惜規格未明示。

畫　面：美術畫功堪稱一流，場景設計具新意；但走動時似有重疊現象。

E-MAIL 信箱—alex.sheu@msa.hinet.net



聖獨角獸騎士團

草民騎士—老芋仔

古墓奇兵~暗黑天使



話說羅拉在前些年的《回憶錄》遊戲中，大肆宣揚即將永久告別PC遊戲平台之時，確實帶給老芋仔如喪考妣般的悲痛；如今但見羅拉突然又以《暗黑天使》之姿，生龍活虎的重新躍上電腦螢幕，按奈不住内心那一股驚喜的悸動，遂也懶得計較曾經受騙上當的不快，只期待能儘速再陪著羅拉經歷一番刻骨銘心的古墓探險之旅。

回想當年，羅拉以英氣勃發的清新氣質初登遊戲殿堂時，確曾捲起一股久久不褪的古墓迷情，故而在短短數年之內，接續有好幾代的續作問世，並相當程度維持了羅拉不墜的聲勢。《古墓奇兵》之所以迷人，大抵不脫玩家可以從中獲致質量並重的冒險樂趣，但死忠的羅拉迷更在意的是《古墓奇兵》那一種獨特的結合古文明探險之風格；玩家更懷念、期待的是，由羅拉的探險經歷所映照出的那一股淡淡的思古之幽情。如果老芋仔這一番立論成立的話，那麼很遺憾的，認真算來該是第六代的《暗黑天使》，恐怕會大失玩家所望的。

熟悉羅拉的老玩家們，應該都很懷念羅拉那身輕如燕、敏捷機伶的靈活身段，但凡任何高難度的動作，似乎永遠難不倒咱家羅拉，例如：長距離的跳躍、空中翻身拔槍或射擊、手持雙槍狠射力拼、跳躍後翻身攀岩…等，這些隸屬羅拉經典動作的設計，也是足令老羅拉迷自鳴得意的要素，在《暗黑天使》中皆不復見！取而代之的，也不知究竟是羅拉被名氣日盛沖昏了頭，抑或是真正的疲態畢露，動作竟然不堪到連拔取單槍都顯得不太俐落，往往也因而失去制敵的先機！

更令老羅拉迷感到情何以堪的，羅拉在《暗黑天使》中的所有動作操控，居然都顯現出不可原諒的遲鈍！僅以跑步為例，羅拉在轉換方向後，若是緊接著按





下前進鍵，則羅拉會莫名其妙的往前走幾步後再開始奔跑，設計者雖美其名為忠實反應羅拉的身體律動，但類似的遲鈍反應若是發生在逃命的緊要關頭，則玩家唯有徒呼負負的份！另如拔槍後的自動瞄準功能也出現了狀況，羅拉一旦槍支在手，則會顯出不必要的固執，非得要槍支指向敵人而打轉不已，玩家即便想端著槍支掉頭他顧，幾乎已是不可能的任務了。

迭有爭議的遊戲劇情背景設定，還有因而衍生出的遊戲場景，無疑是六代遊戲的最大敗筆！蓋因已徹頭徹尾失去《古墓》的原汁原味了。不可否認的，遊戲劇情一直是《古墓》系列遊戲表現最弱的部份，但因以往的作品至少都能藉著其它方面的厚實





度，成功的遮掩或轉移了玩家的注意力，故顯得有些無關緊要了；反過來說，當其它部份的表現都已激起玩家普遍的質疑和扼腕，則原本就欠理想的遊戲劇情即更加凸顯其”大而無當”了。

雖然劇情還是圍繞著中世紀的黑魔法、煉金術及神祕的宗教組織打轉，但實質的表達手法則難教玩家信服，畢竟，《古墓奇兵》素來隱隱透出的那一股詭秘的氛圍，在《暗黑天使》中已絲毫聞嗅不出了。六代的羅拉比較像”城市女遊俠”，她不會再置身於荒漠古跡；也不會再悍勇的面對中世紀不明的諸多怪物；更不會一馬當先的運用身體律動的優勢以過關解謎；相反地，搖身變為「暗黑天使」的羅拉，竟”淪落”到被謀殺案纏身；對話多到回話選擇失當會導致當場被殺而致遊戲結束；更會因笨拙的操控設計，致使羅拉連最基本的逃生本能都受到嚴重的戕害！老芋仔不免心生感嘆，如此的羅拉，還能算是《古墓奇兵》嗎？！





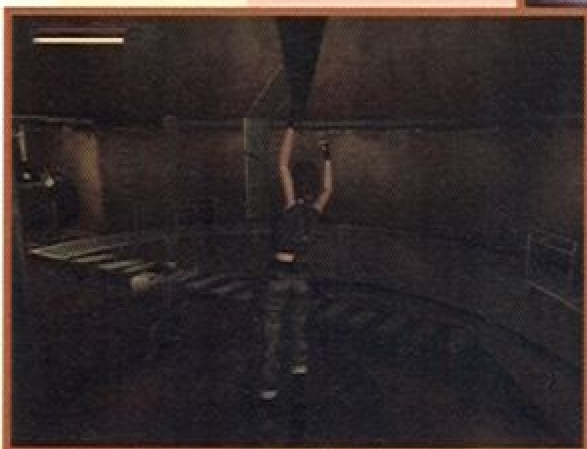
就老芋仔與羅拉交往多年的經驗與心得來說，最令老芋仔心花怒放之處，正在於羅拉冷不防遭受突襲時，真誠發自內心底處的那一種＂他ｘ的＂振奮與快感，唯在六代的遊戲中，這樣的期待卻已毫無實現的可能了；而往常羅拉所能運用的武器量雖不多，但那種面對切身危機而拼死拼活的幹勁，確實是玩家藉以獲取遊戲樂趣源頭的大宗，也是造就羅拉崛起之必然性所在。六代羅拉的武器配備較之以往顯已不遑多讓，但在普遍稍嫌＂弱智＂的敵人身上，卻是顯得毫無用武之地的。

相對於羅拉高難度招牌動作的付之闕如，六代遊戲卻反而畫蛇添足的設計了＂隱蔽行動＂功能，當敵人背對著羅拉時，羅拉得以借助這項功能從後勒住敵人頸部制服之，唯在敵人頻頻走動且執意不肯＂背對＂羅拉時，這項設計則反而曝露出＂設計初衷＂與＂玩家需求＂的嚴重落差。另如六代首創的動作升級系統，更糟糕的傳達出設計者＂無病呻吟＂的可議手法，在非開放的線性環境中，羅拉必須＂脫褲子放屁＂的先透過推箱子、撞開門等小動作以使臂力、腿力＂感到強壯了＂，然後方可開啓或撞開特定的門扉。凡此種種，若是以更嚴苛的眼光視之，則會顯得有些＂不知所謂＂與可笑了，不是嗎？

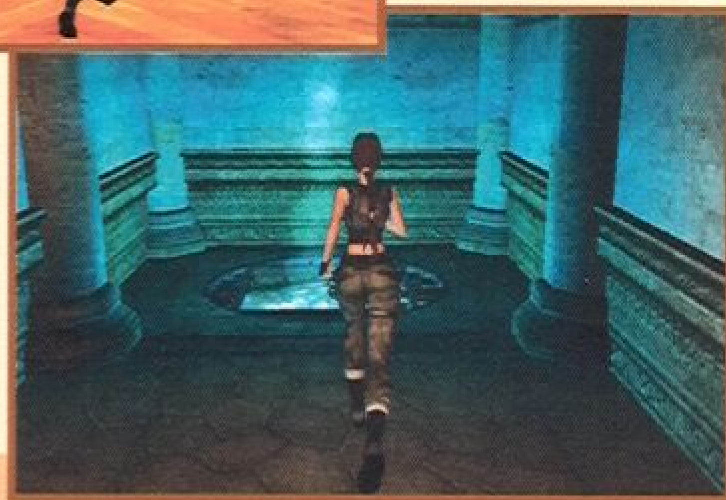
羅拉年紀大了嗎？遲緩的動作，不免招致老芋仔這番感嘆歲月的無情…設計欠當的操控系統無疑是傷害六代遊戲最大的劊子手，如欲以此＂人為＂的主觀因素，錯誤彰顯遊戲的困難度，羅拉顯然已嘗到玩家的反噬，而由此衍生的其它部份成績之褒貶定調，則容易步入＂遷怒＂的窠臼，恐難再有持平的對待了。羅拉究竟該享有羅拉迷義無反顧的熱愛與期待，或是該面對現實的承認：已陷沉淪的羅拉可考慮割愛？羅拉迷還是抱持＂懷念＂以渡過《古墓奇兵》的＂空巢期＂會較切合實際的。











遊戲護照

GAME PASSPORT



•古墓奇兵～暗黑天使•

設計公司：CORE Design

發行公司：英寶格

遊戲類型：動作冒險

PIV-2GB、512MB DRAM、SB PCI128、GeForce4、16X DVD-ROM

操　作	定調維持《古墓》一貫傳統，唯諸多表達手法嫌牽強。
耐玩度	招牌高難度動作盡失，反顯笨拙遲緩；滑鼠操控則自尋死路。
劇　情	背景音樂尚能襯托，但缺乏詭秘氣氛。音效則難凸顯緊張刺激。
聲　效	效果凸鎚在所難免，但光影及時反應效果全然不見。
畫　面	大量頻繁的讀檔時間會嚴重耗損玩家耐性。

完全走味的新一代古墓奇兵，整體性既顯不出古墓專有的氣氛，相對也凸顯不出奇兵況味。但對死忠的羅拉迷而言，仍然不失基本的娛樂性。





聖獨角獸騎士團

草民騎士—老芋仔

吸血鬼之傷



玩了這麼多年遊戲，確實很少見以"吸血鬼"為題材的遊戲作品，希望不是老芋仔孤陋寡聞才好。這一款描述異次元世界，並以人類和吸血鬼為互動主軸的"異色"遊戲，著重於凸顯人類和吸血鬼因迫於形勢，必須彼此相互依賴、扶持、包容等，方才得以延續各自種族的共生共榮之緊密、弔詭關係；然而，在自認尊貴的吸血鬼族群優越心態作祟之下，卻反而逐步的衍生、加劇了兩個種族彼此之間的嫌隙與仇視。

遊戲劇情的弔詭處在於，吸血鬼必須仰賴人類鮮血當為維生糧食，而人類則需借助吸血鬼的力量，才得安然存留於遊戲的世界中。兩個種族終因彼此習性迥異，又演變成相互否定、仇視，以致雙雙都逐漸步上生存環境惡化，而顯露出漸趨衰敗，甚至滅種的敗象與危機。

遊戲劇情由不同族類的兩位男女主角經由意外的接觸，而激起一番"你血中有我、我血中有你"的異化宿命為開端，吸血鬼絲蒂拉與人類多馬，註定要在三十天後，互換彼此的種族身分，更隨著劇情的推展演變，兩人乃就此分別經歷了一場完全質變的生活體驗。在被迫互為依存的"生命共同體"催化之餘，也逐漸發展出一段悲喜交加、似有若無的人鬼情愫。對絕大部分的玩家而言，這種體驗無疑是很新奇的。

玩家在遊戲中會因體內"人鬼"血液的消長，而被迫只限於特定的時段才能進行特定的任務，也唯有在特定的時間找對特定的對象，方能夠獲得特定的支助。例如要在絲蒂拉入睡以後，才能偷偷的以四處搜獲的"元素"向管家換取物品；又如在吸血鬼活動的時段裡，將無法進入各式店舖進行採買補給等。摸熟了這一套"人鬼"之間的差異後，玩家將更能領會箇中設限的意外妙處。



老芋仔初期只顧著過關解謎，反倒粗心的忽略了這款遊戲的"成長"是別有一番風貌的，蓋因埋頭反覆拼殺迷宮內的所有怪物，也難以從中獲取任何經驗值的。玩家必須妥善分配僅有的行動時段，在快意進行迷宮解謎、砍殺怪物、開啓寶箱以外，更不能忽略在酒館中幫忙打工，或是依循打工所探聽到的線索四處遊歷的重要性，唯有藉由這類消耗體力的粗活，到夜裡才能累積經驗而達到提昇生命值、魔法值、攻擊力、防禦力等目的。面對這一種顛覆性的創意設計，老芋仔在頓悟之初，亦不免徒生"遇人不淑"的概歎，唯習慣之後，倒也頗欣賞這種不強迫練功的善舉，反正打工還有得賺呢！何況收入還不比砍殺怪物低哩…



遊戲在戰鬥系統的最大特色當屬有別於一般ARPG的創舉，她設計有「連續闇黑幻影攻擊」系統，在即時戰鬥的緊張氣氛下，玩家只需用心留意適切的出招時間，接連使出連續攻擊法，便可坐收瞬間殲滅螢幕中所有怪物的超強全體攻擊效果，這種快感可不是隨便哪個遊戲都有的哦！戰鬥雖然只有多馬單打獨鬥，但因受吸血鬼血液影響，可以運用的魔法也會與日俱增，因每過一天，多馬就越朝吸血鬼種族貼近一步，故使魔法威力、闇黑力量也漸次增強。

賦予火、水、風三種屬性的武器設計，也使戰鬥更具有不確定性，若能選用剋敵屬性的武器攻擊，對戰鬥顯有相得益彰的功效。至於屬性各異的火、水、風、光、闇五種魔法，也都賦予性質不同的強化性生剋關係，例如火系可追蹤、水系可爆破、風系可強化、光系可回復、闇系可暴衝等，在法術的運用與效果呈現方面，確實已達到"小而美"且相當多元的成效。







與戰鬥系統息息相關的迷宮部份，在這款遊戲裡也呈現了豐富多樣的特色，且是具有相當難度的。放眼遊戲中的各式機關陷阱與障礙，諸如：換牌地板、圈叉地板、陷阱寶箱、故意唱反調的模仿機械人、香菇殘株…等，在在都需要聚精會神的先加以審視、判斷一番，以免自信過度而忽略了關鍵點，那可是會導致嚴重卡關的情況層出不窮的喔！

反觀物品道具的設計，儘管貼心到讓老芋仔不忍苛責的地步，但還是留有教人牙癢癢的後著，例如可讓吸血鬼延長佔用人類時段的道具妙用至極，可惜價昂令人卻步；再如絲蒂拉管家私藏的吸血鬼祖先斗篷，竟然得以八十個元素才能換得，這不是明擺著要撩撥死人不償嘛！所幸絲蒂拉能夠運用特殊能力，三不五時的自製些極其特殊的道具相送，差堪可彌補"買不起"的失落感。玩家可得留意，但凡在迷宮內所拾獲的用不著、吃不了的東西，務必要記得借花獻佛的先送給絲蒂拉，等過個幾天再去找她時，您將會發現她真是個"改造"物品道具的高手，這是補強上述失落的唯一之道，對多馬的實力增強而言，更是一處不須花錢的好所在哦！









初看遊戲的城鎮場景儼然是顯單薄了些，有別於玩家慣見的角色扮演遊戲之規模，這款遊戲一反常態的並不以此取勝，若非有設計精良、極具巧思的迷宮加以補強，恐怕就難杜悠悠眾口了。唯場景在人類活動時段的白天之明亮氣氛，很成功的與吸血鬼活動的黑夜有極明顯區隔，似乎也頗能傳達出原創者偏於陰暗的繪畫風格，而更成功的呈現了份屬吸血鬼族類的神祕詭異氣息。

此外，這款遊戲另一廣受玩家期待的賣點，即在於隨著劇情演進而迭次出現的大量精美圖片了。仔細欣賞這些圖片真不啻是一莫大賞心悅目的享受，玩家在醉心、感動之餘，切莫忽略了她其實尚有一大"警世"作用的，先瞧瞧遊戲存檔介面的圖片欄位究竟出現多少空格，那就是"警告"您錯失了多少旁支劇情的意思啦！怎樣？可別光顧著瞧圖片瞧到出大鎚囉！

遊戲護照
GAME PASSPORT



吸血鬼之傷

設計公司：EXE Create

發行公司：智冠科技

遊戲類型：角色扮演

PIV-2GB、512MB DRAM、SB PCI128、GeForce4、16X DVD-ROM

操　作	題材新穎，架構不失嚴謹，令人耳目一新。
耐玩度	介面設計簡便，操控容易上手且流暢度佳。
劇　情	音效傳達即時反應效果，但背景音樂表現平平。
音　效	大量圖片相當精緻，唯主畫面稍嫌佔據太過。
畫　面	迷宮解謎頗有難度，吸引玩家屢敗屢試。

戰鬥與養成並重，迷宮成就高過其它，劇情有創新表現，戰鬥不失緊張刺激，畫面講究唯美，是一款重"色"、重"智"但輕"音"的遊戲。



E-MAIL 信箱—maya@ms7.url.com.tw



聖獨角獸騎士團

聖騎士—馬雅

奇蹟餐廳

《奇蹟餐廳》這款遊戲最受人矚目的，莫過於它在國外的得獎記錄成就非凡，雖然這款遊戲是套用《模擬飯店》的引擎，不過卻能創造出另一番結合模擬經營與角色扮演的全新風格。想瞧瞧這款常讓人玩到飢腸轆轆的遊戲魅力何在嗎？且看以下為您做的分析。

遊戲向上委員會

奇蹟餐廳

雖然模擬經營餐廳的遊戲並不是首見，在數年前華義曾有一款《夢幻西餐廳》面市，它的經營方式與《奇蹟餐廳》相當類似，只不過那年頭還無法使用全3D的模式來仔細欣賞自己的餐廳；《奇蹟餐廳》雖然說是套用《模擬飯店》的引擎，不過實際上是直接擷取在《模擬飯店》中經營飯店附設餐廳的模式獨立出來的遊戲。

這套遊戲最吸引人之處，莫過於各式各樣繪製精美的料理菜餚，配合上譯者相當用心地將各種菜色描述得栩栩如生；例如最早參與廚藝競賽的料理－鮮豬雜燙的描述：「微煎至金黃的豬肋排以蜂蜜調味過後，加上洋蔥和馬鈴薯切片，最後灑上青蔥才完成這道美味的料理。」光是這些文字敘述看在玩家眼裡，彷彿一道道美食就在眼前一樣，可以說在中文化的最大功臣就是譯者用字遣辭非常符合「信、達、雅」之標準，不偏不倚地將所有菜餚的描述，在簡單的文字中用相當漂亮的形容辭描繪出來。

不過同樣是翻譯上的問題，不知道是置入文字時的技術性問題，還是最後的檢查工作沒確實做好，部份人物的對話有時會全部變成英文沒翻譯出來，雖然這些未翻的英文還算容易，不過一款中文化的遊戲忽然出現未翻的英文，總是有些煞風景。另外，在特殊供應商的名稱上，筆者認為可能出現了張





冠李戴的狀況，因為「屠宰場」販賣的竟然是「花椰菜」，「素食坊」賣的是「豬肉」，「水果工廠」賣「海鮮」；由於沒有辦法看到原遊戲究竟正確名稱是什麼，無法斷定是否有名辭放錯的情況，不過除非是原遊戲就是想造成特殊效果，否則應該就是在置入翻譯名詞時混淆的結果。

還有一個中文化的缺點，就是原本在菜單上有一個字體選擇模式，不過由於限於中文字型過多且玩家安裝的字型不一的關係，除了數字與英文字可變化之外，中文字完全不會變化，如此一來便減少了很多玩家在自行設計上的趣味。至於在自由模式之中，玩家姓名也只能使用英文，這樣也減少了一些看到自己名字登上名廚評鑑的樂趣。





再從遊戲本身說起。此款遊戲顛覆了一般模擬經營的方式，運用角色扮演的方式來進行遊戲，比較特別的是，一般來說教學導覽模式通常在遊戲一開始就會將全部介面的操作方式一一交代完畢，不過這款遊戲卻是隨著遊戲的進行一步步開放使用的，甚至由玩家自行買賣土地或買賣廢棄建築的模式，要到倒數第二關才教玩家如何使用，而推薦顧客他們最愛的料理也是到遊戲後半期才出現的功能，可以充分地讓玩家在不知不覺當中，慢慢地學會如何使用各種操作介面；相信所有玩家絕對不會因為玩完劇情模式就此罷休，除了想自己再次嚐試買地開餐廳的快感之外，由於劇情模式並不會出現全部的料理，想要一睹所有曾經只在顧客「我的最愛」中出現的料理像：「悲歡金字塔」、「油酥羊腰」…等，只能進入「自由模式」經營才看得到。

這款遊戲的劇情本身並沒有什麼特殊之處，大抵就是一名默默無名的美食界小將靠著叔叔、黑手黨及一些對美食充滿熱誠的人物協助，最後打敗廚藝界的敗類 OmniFood 集團，不過正因為從小廚師做起，可讓玩家有陪著主角成長的感覺，最後看著他打敗勁敵，玩家也學會使用所有界面的操作方式，這種循序漸進的方式相當值得稱許，也讓玩家更能融入角色之中。



如果要從這款遊戲中找出較令人感到不足的地方，應該就是其佈置道具雖然算蠻多的，不過對於一些像牆壁、地板或是男女盥洗室的樣式實在太少，像每種樣式的餐廳幾乎都只有三種牆壁、三種地板可供選擇；盥洗室雖然樣式較多，但裡面的馬桶設計卻全部都是一樣的。還好關於這點，遊戲公司很貼心地提供了地板與牆壁的圖樣下載，甚至玩家還可自行設計放入遊戲之中，大大地減少了這方面的缺憾。不過在擺飾方面就沒有提供下載了，一些擺飾品與植物不管是美式餐廳、義式餐廳或是法式餐廳，除了一些特殊擺飾之外幾乎都是一樣的，這樣一來較無法明顯地分辨出究竟式哪一國的料理。雖然餐廳的經營重點在於料理，不過如果外觀的選擇性太少，蓋了再多間餐廳看起來可能都差不多，因此建議如果遊戲開發公司能公開讓玩家下載一些新的擺飾，相信可以讓整個遊戲更加完美。

提到遊戲元件下載的部份，事實上這款遊戲有提供人物匯入器供玩家下載，在自由模式中雖然只有32位廚師可供玩家選擇，不過事實上玩家可根據自己的喜好創造更多人物模型使用，這樣的設計使得玩家想創造一間完全屬於自己個人風格的餐廳更加沒問題，使這款遊戲具有更多的想像空間與挑戰性。





不過另一方面，畢竟這是一款模擬經營遊戲，想要從遊戲中聽到較多的音樂因子就比較困難了。由戲中出現的音樂與音效都相當單調，大部分的時間還會處於完全沒有音樂的狀況，雖然從官方網站上可下載使音樂播放頻率高一些的輔助程式，不過千篇一律的旋律聽久了也是會令人感到厭煩的；讓筆者不禁迴想起當初《夢幻西餐廳》還可隨著餐廳類型，自行選擇播放各式各樣不同屬性的情境音樂，在《奇蹟餐廳》中分為法式、義式及美式海鮮、美式音樂等類型餐廳，如果能夠讓背景音樂隨著各式風味料理來做調整，或是像《夢幻西餐廳》一樣可讓玩家自行選擇，相信營造出來的情境會更加吸引人。

遊戲中並不是只有不斷開店、觀察顧客，另一項具趣味性的活動就是參加各類廚藝競賽，除了挑選拿手料理參與競賽之外，玩家可不是坐在一旁看好戲就可以的，而必須親自參與幾項小遊戲替參賽選手加油打氣，這樣設計使得平凡無奇的廚藝競賽多添一份趣味性。



遊戲護照
GAME PASSPORT



奇蹟餐廳

設計公司：Enlight

發行公司：光譜資訊

遊戲類型：模擬經營

PIII-666、384MB DRAM、SB PCI128、GeForce3、32X CD-ROM

操作	各種界面排列清楚，幾乎只要一隻滑鼠就可順利上手。
耐玩度	雖為模擬經營類型，但具備很多各類型遊戲因子，趣味性十足。
劇情	劇情模式僅為遊戲的介紹方式，顯得有些平凡無奇。
聲效	音樂時有時無且變化不大，音效也較為死板。
畫面	可從各種不同角度來觀察餐廳，人物描繪也相當寫實生動。

跳脫模擬經營的刻板印象，並加入了很多角色扮演的成份，整個遊戲充滿趣味性與挑戰性，是一款不可多得的好遊戲。



漫遊者旅店

線上遊戲遊記大公開



住宿明細

「歡迎來到漫遊者旅店，本店提供典雅的住宿環境以及精緻的餐點，包你有賓至如歸的感覺。本店不收現金，也不接受刷卡，只接受提供一則你的小故事，歡迎多加利用」

只要是所有的網路遊戲或是連線對戰遊戲，像是仙境傳說、天堂、魔力寶貝、凱旋、天翼之鍊、A3、神之領域、奇蹟、深邃幻想、軒轅ONLINE、神州、魔獸爭霸三、暗黑破壞神2……等，都可以在此投稿。趕快來一展你的文章才華，將你在遊戲中不管是快樂的、有趣的，亦或是感傷的經歷、活動寫出來，刊出後將會得到經驗值和優渥的S幣，來稿請寄至editor@swm.com.tw 即可。

PS 有圖片的話更好，圖片盡量加註說明(免得不熟的遊戲不懂圖片意義^^")。文字檔中請註明如遊戲名稱、所在伺服器、ID、職業等基本資料，視遊戲的不同而略有改變。

魔力寶貝 Ver2.0 龍之沙漏

路霸任務與旅行坎那貝拉村

天秤 / 傑洛克 / 半仙

冒險者/傑洛克　30P/900S



坎村旅團募集中

聽說米內葛爾島的坎那貝拉村開放了耶！那麼愛到處趴趴走的我，豈能放過，於是上線找朋友一起去旅行嚕！根據線報，通過海底隧道到達坎村必須要準備銀礦和黃月木各200個當通關貢品，實在有夠多低說>"<，但是我又沒辦法拿出那麼多出來，此時來了一封信，信的內容：「要去坎村記點的回喔！　缺2……」，怎麼那麼剛好阿！回給他後馬上收到回信，回信的內容：「拍謝！滿了……」。呃…怎麼會這樣Q_Q　不過據消息指出，只要給過通關貢品後，4個小時內可以免費偷渡。哈哈哈～這樣我就自己組一團去跟在他們後面不就好嚕！嗯…4個小時內，好久喔！那就順便解路霸任務好嚕^0^


普蒂要我們別在意烏龜蛋的事


坎村的傳送石


路霸～阿德基姆



別誤會我們，我們是好人

坐船來到了阿凱魯法村後，來到民家(228.199)與「普蒂」和「瓊恩」說話，可以得知原來是瓊恩生了病，且這個病需要吃烏龜的蛋才能康復，但是…哪裡有烏龜蛋呢？ 阿！對了！我突然想起在路霸的後面有隻烏龜在生產中耶！我想那邊就有蛋了吧！

只要過了位於阿凱魯法村東南方的南恰拉山地一、二通道後，就可以來到一座橋，那座橋的中央會有個名叫阿德基姆的人擋在那邊。他會希望我們回去，但是…我就是要來拿你後面的烏龜蛋阿！我們當然不肯，於是戰鬥就開始了……

阿德基姆：我都已經說很多次了，請你回去……

但是為了那個小孩，來吧！沒有什麼特殊打法，就只是大家一直合擊而已，不知道打了多久，他倒了^0^

阿德基姆：……你……真強啊……可是……

挖哩勒>"<！才剛倒地又回來了阿！現在的他好像變強了說～且會使用魔反，只是我們的魔法師abd一直用魔法，一直讓他反Q_Q 真想叫她別放魔法了……

阿德基姆：看我的厲害！！

天阿！好恐怖的乾坤阿！傷害值高達700以上= ="

阿德基姆：……我輸了……請你不要對後面正在生蛋的烏龜出手……

呼～終於結束了，但是…我還是要拿你身後的烏龜蛋，拍謝喔！拿了烏龜的蛋後，阿德基姆好像生氣了耶！整個人氣沖沖的衝到我們面前。

阿德基姆：為什麼！為什麼不把這種力量拿來主持正義！

(阿？什麼力量阿？)

阿德基姆：我敗給你的時候，感覺不到你的力量帶有邪惡。

(廢話！我是傳說中的勇者耶！是好人……)

阿德基姆：所以，原本不想三度與你對敵的……

(那你還衝來幹麻？)

阿德基姆：可是！你為什麼這樣！！

(我？我怎麼嚕？)

沒想到拿了烏龜蛋後，他卻衝來和我們戰鬥了。喔喔！好像很強的樣子，只要注意他的魔反與乾坤就行了。不知道過了多久，他終於倒下了……@

阿德基姆：果然！真是強啊……可是……

阿德基姆：我不會退讓的！我…我要貫徹我的正義！！

(你還是不認輸喔！又來了)

阿德基姆：擾亂自然的並非全都是惡人！可是……

阿德基姆：你們這些不尊重生命的人！即使神原諒了你們……

阿德基姆：我阿德基姆也不會放過你們的！

有那麼嚴重嗎？此時，他的身體發出了一道大光芒，7顆氣功蛋就這樣擊中了我們。好痛阿！一顆蛋蛋的傷害值高達400以上>"<

阿德基姆：可惡！還是打不贏你們……可是……

阿德基姆：……只要內心還沒屈服……我就不算輸！

呃…還來阿！你是…超級賽亞人嗎？5段變身Q_Q，不過他好像發瘋了，竟然對自己放混亂^ ^"

阿德基姆：什麼！！你們是為了瓊恩那孩子才……

阿德基姆：可是，還是要尊重生命啊……

阿德基姆：我現在就去跟那孩子說清楚……

經過我們猛烈的攻勢後，他就倒地了，只留下一句話…

阿德基姆：跟他說「不能拿走龜蛋！」……

接著畫面轉移到瓊恩的家，阿德基姆知道事情的真相後，給了瓊恩一個藥丸，說是可以治百病的，且阿德基姆認為我們是好人後，也給了我們「大地的結晶」，當作是好友的信物。有了大地的結晶後，以後就可以直接通過阿德基姆，不用再跟他打嚕！

可是…我們又回到阿凱魯法村了耶！要到坎村還得重走一次南恰拉山Q_Q。走完曲折的南恰拉山通道，阿德基姆看到我們後，很高興的讓我們過去，嗯…過了路霸後，好像要到海底通道的入口(441.302)，入口是塊大石頭，只要靠近就可以下去通道了。



坎村風光氣氛佳

這個通道看起來好潮濕喔！且青苔也長好多，真怕一不小心就跌倒嚕！看來這裡好像沒怪物的樣子。到了守門員的地方，看來4小時還沒到，因為…門還開著咩！趕緊給他溜過去嚕！

出了海底通道，真期待會遇到什麼新怪物，挖！是海底龜耶！真卻～還有…還有40級的樹精與可愛的翠綠菇，這邊的怪物都40級以上，且魔石高達259元喔！而怪物的攻擊力都滿低說～

恩…我想這裡應該可以取代阿巴尼斯村了吧！成為新的練技聖地^_^

我們沿著明顯的道路走，終於來到了坎那貝拉村。進村後，大夥都被眼前的景色給吸引住了，因為這裡的房子都有風車耶！好漂亮喔！在村子裡的(22.28)會有傳送石，只要跟傳送石旁的NPC說話，以後就可以從阿凱魯法村直接飛過來了，傳送費是400元。

記點完後，我跟Q奧帝斯Q兩人一起逛坎村，我們發現坎村比較有用的地方有醫院、酒吧(可賣石)，可惜就是沒打卡處，所以要來這邊練技的人，坐船到阿凱魯法村後，先打好卡在傳過來坎村練喔！

▶ 可愛的樹精與翠綠菇



▶ 坎村的風車屋



魔力寶貝 Ver2.0 龍之沙漏

人魚之淚

天秤 傑洛克 半仙

冒險者/傑洛克 40P/1200S



奪還小組出動囉！

當米内葛爾島的坎那貝拉村開放後，人魚之淚任務也跟著揭幕了。我們一群人，之前就來過坎村記點了，所以我們從伊爾村搭船到阿凱村使用付費傳送石來到坎村，這樣就不用走很遠的路到達坎村，也不用再打路霸。^^

▶ 貴族米利聖特的請求

在解人魚之淚前，必須先弄清隊伍裡的人是否都已經解過商隊襲擊任務，並得到「蘭國第八等勳章」或「艾爾巴第八等勳章」（永久稱號），且要整隊的人都是同一種勳章才行喔！因為兩種勳章的任務是不同路線滴！而我們這隊是艾爾巴的榮譽人民，所以以下故事都是艾爾巴的任務路線喔！

到了坎村後，與貴族米利聖特(34.52)對話得知他的財寶被海賊偷走了，還說我們是阿爾傑神派來幫他的勇者^^a，既然你都這麼說了，我們怎有不幫的理由呢？當然就給他接下任務了。此時你如果再跟他說話一次，會聽到意外的談話喔！

▶ 男人的聲音>"<

▶ 艾爾卡迪雅銅幣

神秘劫船客

到港灣管理處與海運商白貓說話，他知道我們是幫貴族米利聖特的人，所以很快就讓我們上船了。起初會出現在船的內部，但這裡好悶喔！還是去甲板吹吹風好了。在途中會有船員、船長的NPC，可以點他們說話，會出現一些好笑的對話喔！到了甲板後，跟一位水手說話，他會說航行好無聊喔！要是能夠有海賊出現劫船就好玩了，當然…是開玩笑的啦！就在此時出現了一個男人的聲音：「既然如此就照你的意思來劫船了！」（突然被鈍器敲到頭！意識漸漸模糊了……）

當我們醒來後，不知不覺在已身處海賊基地的地牢裡了。真是衰耶！都是那個水手烏鴉嘴啦！地牢裡有個木箱(46.31)，調查後可以取得阿爾卡迪雅銅幣，跟地牢裡的山賊蒙奇說話，可以跟他買他做的鑰匙，說不定就可以逃出地牢了，不過得拿錢跟他買，但…他自己有鑰匙幹麻不自己逃出去阿？不管啦！把剛剛得到的銅幣跟他交換鑰匙，對著牢門將鑰匙插了進去，喔！牢門打開了耶！趕快出去吧！

▶ 兩個海賊頭目！？

▶ 與海賊頭目的激戰

▶ 蒙奇的鑰匙

▶ 米利聖特的財寶



嫩嫩的海賊頭目

在海賊基地裡繞阿繞著，不小心就給他繞到了海賊頭目的房間@@｜，嗯…看來不將頭目打倒是沒辦法前進了，由於之前大家都見識過蒂那村海賊頭目的厲害，所以大家都很擔心是否打的過。

▶ 人魚公主的心聲



在打之前，我建議大家先前往在房間的西北處有個隱藏的通路（18.20），沿著隱藏道路走，最後會在一個房間找到被奪走的米利聖特的財寶。之後就回到頭目的面前，在打之前，我看我先來變身一下好了，「砰～」的一聲，我變成海賊頭目的樣子了，搞的大家哭笑不得。^^｜

海賊頭目：艾爾巴尼亞的兵隊也好、蘭國的秘密部隊也罷，誰來都一樣！…你們是哪裡來的雜碎？算了，不管誰都一樣。敢惹我的就讓你們吃我的槌子吧！

戰鬥就這樣開始了，根據線報要先將頭目的魔吸乾，並將海賊一一清光，不然海賊可是會一直召喚低>"<。頭目並不是我們想像中的那麼厲害，之前的蒂那頭目，K人都打6、7百滴，但…這次的頭目竟然大大減成2、3百，能力差有夠多低啦！聽說他會使用10級恢復魔法，一次都補1千多的生命，但…還來不及看他使用，他就已經趴地了。= =a

打倒頭目後，從後面的樓梯（21.6）進去然後往前走，在經過二個樓梯之後，進入黃色傳送石進入地下水脈。在地下水脈中出現的是60幾級的海賊，他們不僅攻擊力強，且血也破千，隊友幾乎都認為，這裡的海賊還比頭目強呢！（笑）

美麗的人魚公主現身！

過了地下水脈後，會來到一個充滿綠意的湖畔，湖畔的旁邊有個人魚希琳（32.29），哇～是人魚公主耶！原來她是人類，為了逃婚只好喝下人魚之淚的藥水，變成人魚游離船隻，他希望我們幫她拿來月之露水，這樣她才能變回原來的模樣。她將我們送回了地面，並給了我們一把「仲時的琵琶」，她說我們彈奏此琵琶時，就可以回到她那個地方了。

此時往西南方走，會有個草叢迷宮，迷宮的中央有棵植物長得很奇怪，用滑鼠點它可以知道那就是月待花了（488.477），不過…卻得不到月之水滴耶！嗯…月之水滴喔！該不會是要等月亮出來吧！但…現在才大太陽耶！一夥人吃飯的吃飯、洗澡的洗澡，都掛網去忙了，等待時間的流逝……

▶ 仲時的琵琶



▶ 取得月之露水



當月亮出現後，朝月待花看了一下，真的有些露水耶！看來這就是月之露水了吧！趕快回到剛剛的地方。點了兩下琵琶，又回到人魚公主的湖畔了。人魚公主感謝我們的幫忙，並給了我們「人魚之淚」的藥水，據說是艾爾巴尼亞的國寶之一，有使人類變成半魚人的力量。

奪還任務大功告成

將人魚之淚給坎那貝拉村的雅可布督府執政官（92.56），他很感謝我們將國寶帶了回來，並還問我們偷走人魚之淚的小偷還活著嗎？恩…小偷就是公主阿！我跟他說還活著時，他似乎放下心來的笑了一下，看來他好像知道了些什麼，此時我們得到了「艾爾巴第七等勳章」的永久稱號。



▶ 人魚之淚



▶ 海底通道



趕快回到貴族米利聖特那邊，將財寶交還給他，他感謝我們的幫忙，並給了我們一包錢袋，這個錢袋可以點4次，每次會出現數目不一的「阿爾卡迪雅古錢」。古錢要做什麼阿？喔喔！以後會有個任務是收集這些古錢來換獎品的，所以…先收集吧！我的錢袋一共出現了15個錢幣，好少>"<，不過有總比沒有的好。^_^



玩家救濟所

專治各種疑難雜症

玩家救濟所有問必答　歡迎來信！

上回老編弄錯了一件事，就是….誤以為RO的一級公會上限人數是十二人，貽笑大方了……沒辦法，關於開公會，老編可算是個新手啊～所以，讓大家見笑了～特此更正，一級公會上限是十六個人，所以，比之前預想的名額多出四名了，原本被老編以滿額拒絕面試的國民，老編會再跟你聯絡的…….想加入候補行列的，也請把握最後的報名機會喔～不過，既是候補，老編可不保証一定能收，不然，就等遊戲仙人他們開分會再加入了，老編的信箱是chief@swm.com.tw，等你來信哦～



搶救荷包大作戰 老編懸壺開藥方

這幾個月好像又到了遊戲的旺季，各路英雄又急著推出新秀，害得我們玩家又開始搶救荷包大作戰啦！

不知道有什麼好點子可以提供給眾玩家，好給荷包一帖「強力健胃散」，別拉得那麼快啊！（別用不買這一招喔）

◆建廷　50S



這帖「強力健胃散」藥方真的不好開，因為……如果有所謂的強力藥方，老編也需要啊～～不過，在此提供一帖「遲緩健胃散」，專治兩種雜症：

1.單機貧乏症：除了用力參加雜誌的完全免費抽獎外，最省的方法是多逛逛各遊戲公司的官方網站，看看是否有提供優惠預購或是抽獎的機會，如果有抽獎的話，多開個email，把家人全登錄下去增加中獎的機會吧～

2.月卡不足症：這帖旨在以戰養戰，也就是用寶物換月卡，首先，充實自己角色打寶養家活口的能力，打到好寶，忍痛割愛換月卡吧～要知道，留得青山在不怕沒柴燒的，既然還想再玩下去，有了好寶先忍痛換月卡吧。

以上「遲緩健胃散」其實是一帖早己廣為人知之藥方，所以吃了拉肚子…老編恕不負責。



原來～連站長大大也是軟世的讀者！！

小的是ROmp3的站長啦，看到自己的照片貼在貴刊上，實在很高興喔！

不過在貴刊編輯轉載照片後幾天，我去求證了一下天津的地圖位置及進入方式，發現嚴重錯誤，以下歸列出所有錯誤的地方：

1. 天津村是搭船到達的，不是從天津外進入的
2. 天津外的神社是進入天津地下的門口
3. 天津外的櫻花大道是通往天津村左上方的神社牌坊

以上就是之前有介紹錯誤的地方

http://myweb.hinet.net/home5/pokepe/photo_fild.htm

如果轉載能附上網址會更好喔！

雖然貴刊的專欄名稱是「不負責改版講座」，如果能夠修正補齊一下正確的資料，對讀者「負責」一下，應該沒關係吧！

◆凱宇　500S



嗚………沒想到ROmp3的站長大大也有在看我們軟世……老編真是感動的痛哭流涕啊T_T……

…記得兩個月前，老編就是跑到貴站去下載了十字軍的技能影片，看過以後才決定練十字軍的說……還有，貴站的背景音樂收錄齊全，老編上班時要是不能玩，放放音樂聽聽也能過過癮，總之，貴站真是所有非官方站中的第一把交椅啊～～～網址：http://myweb.hinet.net/homes/pokepe/，老編在此推薦給所有有在玩RO的國民去逛逛哦～另外，圖片的轉載，真的不是老編幹的好事，幹這事的人，老編一直想不起他的名字，不過，誠心奉上感恩禮券－500S，懇請站長笑納，老編代表安德烈斯王國感恩啊～下回，一定附上網址資料～



魔戒與安德烈斯到底誰抄誰？

哇哩！＞＜

原來月藏大大也會用電影理的「手」啊︿︿魔王的手超像魔戒裏魔王戴著戒指的手呢！（戒指不一樣而已）

PS月藏大大在E-JOY畫的不錯喔！加油呢。

PS2 老編阿～～你收不收不常上線的國3生呢！好想加入喔！Please~

◆阿偉 50S

月藏阿～你會不會覺得沙雷納的新服裝‧‧‧.頭上的髮飾，讓他看起來很像佛祖阿！「光芒四射」。

以上為不負責任搞笑，如有相同表示不只我一個人這麼想！

◆月櫻 50S



這個阿偉……魔戒－The One Ring，劇情說的是一只魔力足以宰制天下的戒，而我們安德烈斯王國上一回的連載－歐西里斯與伊西斯，說的則是兩只力量足以互相抗衡的神器。要知道，當世界上只有一只足以號令天下的戒指，和世界上有兩只足以號令天下的戒指比較起來，兩個世界可說是完全不同的世界，後來會發生的事可說截然不同，什麼？不懂？…好吧……這樣說，當你有一個足以號令你的女朋友，和你有兩個足以號令你的女朋友，這兩個情形比較起來，你的下場是絕對不同的……哇咧！？還是…不懂！？那算了……請把連載繼續看下去…便知分曉……

那個月櫻……沙雷納那個新頭飾－「佛光普照」，老編也覺得視覺效果頗搶眼的，這一切都要歸功於月藏大大平時愛買名牌，對服飾研究有方啊！嗯嗯……仔細一看，索特王好像戴的是…黃金冠冕，藍斯洛……藍髮帶……勇者阿雷斯……防風皮革眼鏡！？而魔王是………望遠鏡加上金屬口罩！！難道魔王大大是獵人與騎士的綜合體……？？嗚……老編最近ＲＯ好像玩過頭了……也許該收心去玩一下tw或seal online了………

PS.老編要成立的RO公會，只要有禮貌，有團隊精神的人都歡迎加入啦，不計較年齡與等級，也不管是不是好野人，有心加入的快寄信來吧！



新玩意退書日期－老編心中的最痛！

請問你們刊在書皮上的退書日期是給大家故意看到的？第一次看書有看到退書日期的，真新奇，好玩！

◆益昌 50S



嗯，退書日期是最近才出現在雜誌上的新玩意兒，其實，它並不怎麼好玩，主要是超商為了方便計算退書日期，所推行的條碼格式，雖然，老編不怎麼喜歡退書這件事，但是，超商大大說話了，老編含淚配合…….嗚…….超商大大，可不可以不要退啊！？



安德烈斯國土六塊論－到底要統一還是獨立！？

1單機遊戲攻略是否像線上遊戲一樣裝訂成冊，或是和線上期刊室裝訂在一起，這樣不必每次翻攻略或秘技時要拿一大本在桌上翻。

2 如果裝訂在一起攻略是否會縮水？

3可以的話連秘技也一起裝訂在一起？

◆安中 50S



1.這……老編暫時不考慮讓雜誌分冊太多，因為，要是分冊太多，變成漫畫獨立一本、單機攻略一本、線上遊戲一本、東洋遊戲也一本，這樣……雜誌的結構支離破碎，在編輯風格與概念的維持上，掌控不易且容易造成混淆，從理想性的角度出發，分冊太多不見得是好事啊～

2.言下之意即是：若分冊後攻略是否會變多？因為印刷時是以16頁為一個單位來印刷，若是只印單面則可以少到以8頁為單位，所以別冊的頁數通常侷限在以8頁為倍數，例如8頁、16頁、24頁或32頁。所以，不分冊的好處是在主本時，專欄的頁數增減有較大的彈性空間，若是移到別冊，因為頁數限制難免有割愛而無法刊登某些攻略的情況，所以，頁面大小相同的前提下，分冊並不代表攻略的頁數會變多。

3. 這……既然之前已說到攻略圖書館不考慮分冊，所以，老編無法回答這個問題。



貨到付款！？軟世交易新招！？

很少寫回函，即使有著『免貼郵票』的『軟世』，不過不寫回函有點浪費說，線上預購有3個月的嗎！可以寄來再付費的嗎？每個月都只買『軟世』，啊～怨念啊～，買了軟世就不能買別的，錢不夠啊啊啊～我還是選擇『軟世』哦，有得看又有得拿（滿足十幸福）笑～，軟世萬歲^^！

PS.辛苦了，各位工作人！（親）加油唷～

PS2.RO仙境傳說一CD收集包，想要……

◆道隱 50S



感謝道隱大力支持，你的飛吻老編收到了^^。關於錢不夠的問題，老編建議你上遊戲快遞網站訂閱雜誌，不但有優惠方案，還可以使用信用卡付費哦～至於信用卡帳可以選擇一次付清，或是按個人經濟狀況分期付款，也算是一種彈性付費的方式之一喔～當然，老編也要在此提醒大家，有信用卡也要視自己的財力來量力消費，不要和老編一樣欠了一屁股卡帳喔～那天要是連利息都付不出來，電腦可是會被查封的，那就玩不下去了啊啊啊～

PS：關於RO仙境傳說一CD收集包，因為來函大致符合歌頌文體，決定給你一個，感恩吧～



聲援老芋仔 國民有話說

1 這一次翻開軟世差點笑死呢～「線上遊戲企畫大筆拼」真的很好笑！！居然連尼歐和水電工都出現了，非常期待下期遊戲仙人要說什麼喔！

2 「蒼之濤」的消息出來了啊～動作還滿快的說，那請編輯多挖點消息，我會繼續支持軟世的！

3 看到有人覺得老芋仔的文章不太好，這裡我想幫老芋仔說一下話，老芋仔的攻略說實話我覺得很不錯，而每個人都有自己的風格，我覺得老芋仔的風格也沒啥不好，那像是仙三的攻略，雪見迷不就要殺人了嗎？個人覺得看他人的評論、攻略等，都應該帶著客觀、冷靜的角度，不然只淪為狂熱的FANS而已，而且我想老芋仔這樣的設計也只是讓玩家偶爾笑笑，或講講閒話罷了。

最後非常不好意思，我講了那麼多，我只是個新讀者，並非老芋仔的忠實讀者，僅發表個人拙見，若有冒犯請多見諒！

◆想晨 50S

1 我要聲援「老芋仔」大哥！我很欣賞他「文章VS攻略」的風格，尤其是圖片下面加註的話，常讓我會心一笑，很有趣呢！（希望讀者能用幽默的心情看待）

2這期的贈品很多…包括不在本刊中的「線上期刊室」，三片CD、一張回函卡、一張便條紙、RO抽獎卡、EI便條紙、安德烈斯筆記本，多吧！所以我知道一定是意外，我漏了一本EI便條紙（還是我弟弟提醒我封面有註明才發現），我不是來要便條紙的，只是希望如果下次有很多贈品的話，找個塑膠袋裝成一包吧！如何？

◆晴妙 50S



1. 嗯，仔細看過，發現「無恥政客」總配點只有27點，居然比其ET、尼歐與水電工少3點，看來是被他自己的浪費技能A掉了，厲害厲害～

2. 本月起某友刊停刊後，負責挖DOMO內幕消息的重責大任，就得由我們軟世一肩獨挑了………請放心，遊戲仙人一定會使用他的「請客技能」，再接再厲公布更多的前期情報的。

3.本期有很多國民來信聲援老芋仔，之前老編已和老芋仔訂好「二老青梅煮酒」之約，好當面聲援一下，但煮酒之約因故一直延期，不過也因為延期的緣故，下星期應該來的及把聲援的回函當面交給他了！

另外，有關贈品包裝的問題，基本上若是同一個廠商提供或贊助的贈品，老編通常會希望「裝成一包」，因為這樣可以節省包裝費用，否則，不管是印刷廠將贈品放在雜誌內，是採用手工或機器分包的方式，都是以單樣計費，分散成好幾件，在成本上就很不划算了。所以理論上全部贈品包成一包是最經濟的作法，不過，這牽涉到廠商提供或贊助贈品時的意願，有的廠商希望能放封面上，有的想放封底，有的則想放在特定的頁數上，很有趣的是，大部份的廠商都不想和別人家的贈品放在一起。另外，全部放一起，也要考慮厚度問題，集中後太厚會造成雜誌在運送過程中受擠壓而變形，所以，關於贈品，真是一門大學問啊啊啊～我們仍在持續學習與改善中，有什麼差錯，也請大家見諒哦～



魔獸三與恐怖政治陰謀到底有何關連！？

老編大人：

我有兩個小問題想問您：

1.身為魔獸玩家，看到自己心愛的遊戲被評為極品，那股喜悦是沒有辦法形容的，but，魔獸三跟恐怖政治陰謀有什麼關係？難道blizzard中有政治野心份子想用魔獸三來征服全世界嗎？@_@真是令人百思不解？-_-!!a

2.秘技開發室中的第二個秘技，不管大寫、小寫，怎麼打都沒有，請老編大人明察！！

◆Dianblo 50S

1 每一期軟世的贈品我都很喜歡，雖然筆記本算是很不錯的贈品，但看內容第一頁是基本資料，卻印上了沙雷納的肖像，身為男生的我不知道要不要寫

2 懇請路易王回答，魔獸三寒冰霸權與全球性大規模的破壞（不死族入侵？）扮演特工（誰啊）、恐怖的政治陰謀（惡魔征服世界？）借助IGI機構的資源（伊力丹OR阿薩斯）政治野心份子（巫妖王）有何關連？（有灌水嫌疑）

3真是羨慕雜誌社的人可以提前玩到新遊戲，新遊戲未上市，就看到攻略已經先出，頓時心中有了好驚訝的想法。同時也覺得同樣身為高三的同學，卻可以整天為了工會的是傷腦筋（RO的工會），要是學測考RO的話，他們要拿滿分應該不困難吧！

祝老編的十字軍早日出師。◆芭藥 50S



1.上期贈送的筆記本，是以沙雷納和蕾蕾為主角的主題筆記本，所以，個人資料上印上了沙雷納的肖像，是原本就想好的企劃之一，當初真的沒想到有男女有別的問題………嗯嗯，也許你比較合適「英俊挺拔老編萬用手冊」，請再寫篇歌頌文來伸吧～

2.有關於上期魔獸三和政治陰謀到底有何關連的疑問，答案是………毫無關連…….純綷是美編排版魔獸三評論時，使用了173期「核武浩劫2」的底稿來修改，不小心………留下有關政治陰謀那一段，更遺憾的是，因為語意好像完美連貫了起來，校稿時連最後把關的仙人都沒看出差錯……造成了大家的誤會，在此向廣大的國民、路易王與松崗工坊，致上深深的歉意，再一次……請大家原諒…..。

3. 嗯，能提前玩到新遊戲的確是身為雜誌工作人員的莫大好處之一，只不過，當永遠有玩不完的遊戲，趕不完的稿時，一開始還好，久了實在很難維持起初那種幸福的感覺………當然，要是能有玩不完遊戲，沒有趕不完的稿，那就……太幸福啦～～不過，這是不可能的事……..想想，現在線上遊戲的CloseBeta多半已經開放玩家參加了，在雜誌社工作也不能提早多久玩到，所以，還是當玩家最幸福啦～ 至於學測將近，到底要拼成績還是拼公會？其實還是應該拼成績先，麻煩你勸勸你的同學，一個好的公會，應該能讓會長無後顧之憂好好的拼成績的，你說是嗎？

PS:老編的劍士82級了，JOB已滿，只要2-2轉實裝當天，瞬間出師，呵呵。只不過，現在還在為要修十字劍盾還是槍盾？要不要騎鳥？傷透腦筋就是了。



解構軟世關係企業圖－驚傳利益輸送秘辛！？

在商場看到專為RO出的攻略小冊，覺得他封面的設計跟軟世的線上期刊室的封面好像喔，真的是你們製作的嗎？

◆詩銘　50S



呵…….被發現了！目前RO XRO專刊，在美編的部份的確是由我們安德烈斯王國的美編娘娘們完稿的，老編覺得視覺效果上表現算是不錯，當然，詩銘你的眼力也是不凡啦，既然被妳識破了，老編就在此大方承認了，請再繼續支持喔～





安德烈斯連載結束日＝月藏大人失業時？

我有個建議喔！軟世乾脆推出一套公仔好了！雖然工程浩大，但是大家一定會喜歡的。最好可以用S幣兌換，也可以用抽獎的方式。我覺得這樣軟世可以賣的更更更好。安德烈斯王國連載會結束嗎？如果結束了！那月藏大人就會面臨「失業」的痛苦了嗎？？？希望不會如此（偷偷的為月藏大人哭泣）

◆狗熊仔　50S



目前我們正在研發沙雷納與蕾蕾的公仔哦～現在仍在樣品製作的階段，等研究成功後，老編會先在「玩家救濟所」公佈成果的。至於連載會到什麼時候，真的沒有肯定的答案，要知道……..人家「台灣霹靂火」都能拖一年才下擋，所以…..只要編劇夠力，沒什麼不可能啦！而安德烈斯王國連載的編劇，就是月藏大大自己，所以，會連載到什麼時候，真的只有月藏大大才會知道啦～哈！所以，只有他才能讓自己失業囉，更何況，月藏大大目前還在e-Joy畫仙境傳說的連載漫畫，俗語說：狡兔有…哦，不！是能者多勞……所以，大家不用替他擔心失業的問題啦！



安德烈斯心情留言板

Q　Dear 親愛的老編　這是我第一次買軟世，那是因為一個美麗的巧合，當我踏進7-11時，就發現架上有一本書發出耀人的光芒，我心想這難得的機會怎能放棄，於是一分鐘後，它軟世就躺入我的收藏，一翻開，我發現我從未都沒有看過那麼棒的一本書，比我買過的都要棒！真是高興我把握了這次機會。希望軟世能更好

◆愷愷　50S



A　嗯….又是一封發出耀眼光芒的回函，字裡行間附著著歌頌的法力，讓人心曠神怡，究其文體，簡直是一篇完美的歌頌佳作，本篇值得有心人士大力學習，等借此一角公佈，召告天下－歌頌文，就是要這樣寫滴～～



Q　之前很沉迷RO（汗），所以成績一落千丈（嗚），雖然偶爾會有倦怠期（=.=!?），會覺得玩得好無聊，但過了不久又熱中了（踹|||），直到今年暑假過完……現在3個禮拜沒碰RO了（=.=|||），因為……好多煩人的事情喔（泣），上去就只想躲避某些人（認識太多人原來不是好事），唉（嘆氣）……都是自作自受啦>_< 抱怨終了（汗 =.=b）

◆～妃～　50S



A　此乃線上遊戲症候群是也～很多人都這樣的，其實並不難治，簡單的很，開個新角色加入老編的公會，改頭換面從頭開始即可，老編留一個名額等妳啦～



Q　TO老編　哇哈…老編！跟你講喔…我新練的盜賊轉刺客，偶真是爽到極點。因為我很期待我能有一隻爆刺…但我能成為爆刺得感謝我的同學，要不是他借錢給我買+9拳刃，我現在也不會這麼爽啊！！對了，我那個同學還借我很多裝備，真是謝死他了………..吼吼！！茂鑫謝謝，真的很謝謝你！！非常感謝，感恩啊～～

◆阿良　50S



A　哦～老編刺客練的是雙刀刺……打海豹一下二連能傷它1300以上，嘿嘿……也是爽到極點，老編在Loki-1伺服器，合適的話改天約個地點一起衝等痛宰海豹吧～另外，其實老編也有練爆刺，不過是朋友的女生帳號，老編是為了實驗雙刀與爆刺的差距純綷代練功而已，當然，如果你需要兔女郎的陪練服務也行，為了能讓你再爽一點，老編就犧牲一下，當一會兒人妖吧，就醬，再來信吧～



Q　TO 老編大大　非常謝謝您和其它大大，把軒雲的拙作刊上，但，超誇張的是曾當過國文小老師的我…長「土反」坡的「土反」竟然寫錯！！天啊！！我的一世英名～～（手持天使刀暴走中）這一期的蕾蕾和沙雷納好帥喔（漫畫中）！我超喜歡他們^^

◆軒雲　50S



A　嗯，真的是你自己寫錯的，老編原想幫你改正，不過…….最後還是照刊了。以往，老編看到回函有錯字，都會儘量幫忙改正，但是目前流行注音文，錯誤真的是改不勝改，完全改正了，又不太符合目前的讀者想表達的，所以，雖然有錯字，但是大部份都原文照刊喔～話雖如此，你也不用太過自責，因為，就連老編自己，也難免有錯字啊～



Q　看了這期心情流言版中第四篇玩家的「炫耀文」後，本人也非常贊成老編的作法－禁止刊登！我…我從去年買的幻想三國誌，連破關都玩不到，不然就是只玩個前半段的開頭，就因為…太忙了。早上要打工晚上又要上課，有假日忙著做功課，所以！因而生恨，請多多指教

◆TINA　50S



A　嗯，妳是之前發表過詩的TINA吧！？好久不見了，原來是忙著上課打工哩，真的是有為的好青年啊。老編在趕這稿的同時，開遊戲上線，居然看到美編娘娘和其他同事在老地方練功，事後居然還打電話來：「你不能玩哦？」當時真的想把電腦和電話都砸了，去～以後不但炫耀文一律不刊，一但發現任何相關人士有炫耀行為，斬立決殺無赦！就醬～



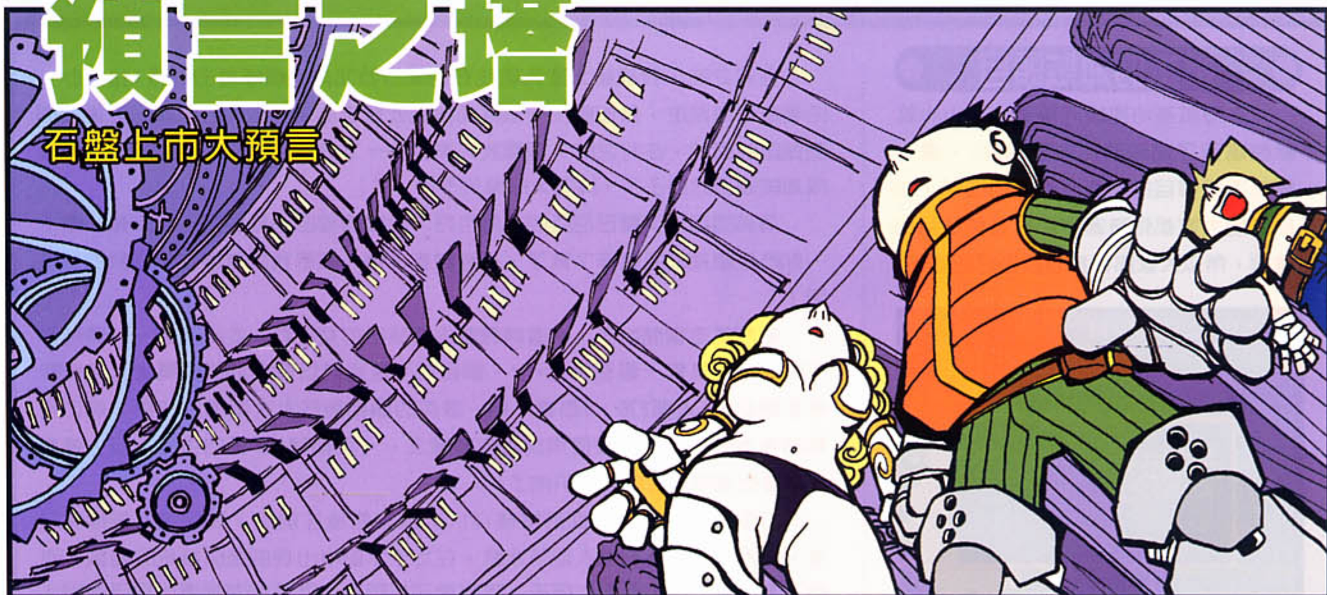
Q　死老編！我有說我沒有網路嗎？我的網路只是因故斷了二個月，現在已經好了，且一切正常。不要亂說嘛！真是的！至於那吞食天地….感想嗎？不說！！

◆翔雲　50S



A　這…..無言以對，老編嘴賤終於出差錯了……………….只能說下回一定改掉胡扯亂猜的看病，你就息怒吧，謝謝…………..





角色扮演《大預言》

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 9月
●龍與地下城 – 灰鷹世界（英文版）	1280元	英寶格
●暗黑破壞神 1.10 New Pack	1688元	松崗
●獅子心	未定	英特衛
●刀劍封魔錄外傳－上古傳說	未定	英特衛
●蒼龍少年（平裝版）	680元	遊戲龍
●蒼龍少年（限量版）	888元	遊戲龍
●仙劍幻境・水晶之魂	未定	京群超媒體

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 10月
●救世英豪 2	890元	英寶格
●奇幻仙境	699元	TGL
●龍虎門	599元	亞博克

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 11月
●絕冬城之夜：黯影謎咒（資料片）	890元	英寶格
●絕冬城之夜（黃金版）	未定	英寶格
●Heart of Stone	1080元	英寶格
●神鬼奇航	未定	英特衛
●緋蒼幻想曲	未定	光譜

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 12月
●蕩神誌	未定	英特衛
●冰風之谷二 中文版	未定	英特衛

即時戰略《大預言》

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 9月
●萬艦齊發 2	未定	英特衛

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 10月
●世紀霸業	未定	松崗
●中國貳－聯合國之章	未定	貳碼網路科技

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 11月
●帝國爭霸－風雲再起	未定	冠捷資訊

經營、模擬、養成《大預言》

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 9月
●Lock On：Modern Air Combat	未定	英特衛

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 10月
●創業王C.E.O	未定	光譜
●模擬企業II 中文版	850元	松崗

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 11月
●海商王	未定	光譜

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 12月
●Yager	未定	英特衛
●模擬樂園 2：時空歷險（中英文雙語資料片）	690元	英寶格
●鐵路大亨 3 （中文版）	未定	英寶格
●冒險島物語（中文版）	890元	英寶格

動作、冒險、運動、競速《大預言》

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 9月
●光明征服者	890 元	英寶格
●吸血鬼之傷	599 元	TGL
●末日之戰	未定	優邦數位
●重返德軍總部之敵後行動	1080 元	松崗

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 10月
●荒野大鏢客	990 元	英寶格
●辛巴達七海傳奇	890 元	英寶格
●俠盜 3	1080 元	英寶格
●沙漠風暴 2 －前進巴格達	890 元	英寶格
●絕地武士 3	1200 元	松崗
●鷲之盾資料片：雅典娜之劍中文版	880 元	松崗
●Blood Ryan	未定	英特衛
●殺手十三	未定	英特衛
●大逃亡	990 元	英寶格

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 11月
●魔鬼終結者 3	1080 元	英寶格
●浴血戰場 2004	未定	英寶格
●嗜血狂魔	未定	英寶格
●CS2 絕對武力之一觸即發	1190 元	松崗
●四海兄弟 （中文版）	890 元	英寶格
●危機最前線 2	990 元	英寶格
●急救先鋒	未定	昌哲科技

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 12月
●Beyond good and evil	未定	英特衛
●Far Cry	未定	英特衛
●"War Hammer 40,000 AD : Fire Warrior"	未定	英特衛
●EVER17	未定	光譜

益智、音樂《大預言》

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 11月
●真・情色麻將	未定	京群超媒體

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 12月
●模擬鄰居	未定	光譜

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 1月
●富甲天下 4	未定	光譜

策略、戰略《大預言》

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 9月
●黑獄大逃殺	未定	英特衛

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 10月
●魔鬼戰將 3	1080 元	英寶格
●文明帝國 3：一統天下 暴風前夕中文版	790 元	英寶格
●魔喚精靈＋富嶽幻遊記同捆版	未定	光譜
●魔法門之英雄無敵四：（英文版資料片）	未定	英特衛
●天使之谷	未定	美商藝電

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 12月
●魔法風雲會：天命戰場（中英文合版）	未定	英寶格

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 1月
●遊戲製作大師 2 － RPG 篇	未定	光譜
●遊戲製作大師 2 －戀愛模擬篇	未定	光譜
●Full Spectrum Warrior	未定	英特衛

多人線上遊戲《大預言》

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 10月
●戲谷撲克館	未定	第三波
●EI	49 元	遊戲新幹線
●封神 online~ 聖獸迷宮	未定	鈊象
●天堂：光與影	未定	遊戲橘子
●決戰伊卡路斯 1.90 版	未定	聖典科技
●奇蹟 0.95 版	未定	因思銳
●彩虹冒險 龍之神殿	未定	猿人在線

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 11月
●金庸群俠傳之郭靖大俠	69 元	中華網龍
●吞食天地之軍團學園	49 元	中華網龍
●三國演義赤壁之戰	49 元	中華網龍
●生存 Online	未定	瑪亞線上
●神州 ONLINE 桃花仙境	未定	宇奧科技

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 12月
●迷霧之島 Online	未定	英特衛
●風雲 online	未定	第三波
●萬王之王 2	未定	雷爵
●東方傳說 ONLINE	未定	中華網龍
●超武俠大戰	未定	SQUARE-ENIX
●星空之門	未定	遊戲新幹線
●神甲奇兵 Online	未定	昱泉

魔王的洞窟

魔王棲息的所在

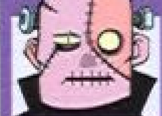
啊……最近生氣氣到血壓高啊……

那是你吃太胖吧……



歡迎大家來到魔王的洞窟，不過我想我未必受到歡迎，在此為了讓魔王勢力更為壯大，在此徵召願意加入黑暗軍團的有志之士，凡是對遊戲本身品質、遊戲製作、遊戲發行有任何不滿，歡迎大家來這邊一吐苦水，好好的發洩一下，當然我魔王絕對不會虧待人的，只要有罵得過癮、罵得爽快，我這邊會有獎賞來嘉獎的，起碼賞個15P跟100S，當然罵到我心崁中時，我會賞得更多，哈，歡迎大家投稿到：spitz@unochina.com，讓我們大家一起開罵吧。

請大家依照下列格式開罵：
欠罵的對象：
（可以是遊戲本身、遊戲製作小組、遊戲發行商）
開罵者：
（請留下暱稱、筆名、當然也可以留下你的大名）
為何該罵的來龍去脈：
以上是將公開的訊息
以下是本魔王要歸檔的，所以不會公開資料：
真實姓名、電話、地址、身分證字號



欠罵的對象：

網路遊戲 FFXI 裡面的一些問題

開罵者：暗黑戰士　Bishop

為何該罵的來龍去脈：

FFXI 這款遊戲相信許多人一定不陌生，這一款由史克威爾公司所製作的線上遊戲。一直受到許多玩家的喜愛，這個世界也確實吸引著不少人加入，玩家們在這個幻想的世界裡，也有著一些不為外人所知的問題，這裡就評論一些一般人比較常遇到的事情。

所需經驗值成長大幅提昇

FFXI 這款線上遊戲在升級上面，主要是以組隊的方式來進行升級，但是這裡確有一些相當為人詬病的地方，首先就經驗值上面，等級 1 到 50 的經驗值都很平緩，到第 50 級也只需要 7800 的經驗值就能升下一級。而 7800 的經驗值以時間上來講，組到一個普通的隊伍平均每個小時可以拿到 2000 ，大約也只要 4 小時左右就能升級。由22級到50級都是以每升一級所需經驗值會增加 100 來計算，但是 51 級開始所需要的經驗值卻是1萬，52級需要1萬1，53 級要 1 萬 2 ，54 級要 1 萬 4 到了 55 級需要 1 萬 6 ，不過，這一切才剛開始，56級到60級所需要的經驗值一律為 2 萬，61 級開始要 3 萬，62 級要 3 萬 1 一直到 70 級需要 3 萬 9 。這樣的成長幅度實在讓玩家大為詬病，再加上每個小時所獲得的經驗值以 1500 到 3000 都有，因隊伍組成而有所變動，在經驗值獲得無法相對上增加的情形下，等級越高所需要花的時間就越多，戰鬥上面雖然不至於讓玩家感到無聊，但是一想到這樣的經驗值需求不禁令人感到無力。



升級隊伍的組成

在 FFXI 裡面各職業所扮演的位置都不盡相同，不過大體可以分成為『前衛』與『後衛』；前衛的任務主要便是對敵人造成直接傷害，並且將目標固定在前衛身上不會讓敵人主動去攻擊後衛，而後衛主要則是幫前衛進行回復與施放輔助魔法，由於敵人比起玩家還要強上許多才會有這樣的組隊生態；隊伍的組成會影響到經驗值所得的多寡，獲得經驗值則是以最高等級的玩家所得為依據，依等級遞減，在這樣的情況之下如果前衛等級如果高於後衛，則打起前衛敵人也比較輕鬆，收入也不錯，但是，如果後衛等級高於前衛兩級以上，那麼同樣的難度之下所獲得的經驗值便開始下降，由於單場玩家所能獲得的經驗值上限被限制住，最多只有 200 ，有連戰（註 1）也無法超過 300 ，因此當等級差距一拉大時，低等級所能獲得的經驗值也越少，這樣半強制性的限制，讓玩家升級隊伍等級落差無法太大，平均隊伍裡面最高等級與最低等級只要差距超過 3 往往不會有人想要加入。

限界任務

除了經驗值之外還有一件事也是被許多玩家所厭惡的，那就是『限界任務』，這個任務的目的就是讓你可以突破等級的限制升到下一個等級，自從50級以後一共開了4次『限界任務』，每一次突破限界之後玩家可以提升5個等級，也就是50到55是第一次。55到60是第二次60到65是第三次，65到70是第四次。第一次的『限界任務』內容為，打到敵人取得三項物品道具，就可以完成，這個任務看似簡單，不過這三項道具在不同的怪物身上，有兩種敵人是升級隊伍不會去碰的怪物，而道具掉落的機率也並不高。往往要耗上不少時間才能夠將這些道具蒐集齊全，有時還要跟同樣想要打道具的人搶。第二次以後的『限界任務』則是採點選特定目標的方式取得道具。讓玩家可以不用窩在一起搶怪物打。但是就算如此難度還是沒有下降。（爆）『限界任務2』一共需要打到3隻怪物，但是這三隻怪物對需要過此任務等級的玩家而言，無法以一個六人隊伍打倒，必須要組12人以上的團隊才能夠打倒順利打倒，打到後會出現目標可以點選，不過這個目標出現的時間只有30秒左右，如果手腳慢一點，敵人馬上會再生，要是有人不幸來不及點，那還得要重打一次，筆者之前去過這個任務的時候是18個55級玩家一起去解，有人死了兩三次，還有因為人太多點不到目標必須要重打的情況；而然，真正麻煩的還是『限界任務3』，玩家必須要深入三大獸人本部去點取目標取得道具，光是看到『三大獸人本部』也知道裡面絕對不會是一個可以讓你通行自如的地方；而恰巧這一次又遇上大幅更新與資料片開放，敵人大幅強化等等，原本不算難打的首領級獸人也變的異常頑強，加上強化後的首領級獸人，還會施展原本屬於玩家所獨有的職業特技。周圍雜兵也不弱，數量又多，開放此任務的當天各獸人本部根本是地獄，死在首領級獸人底下的人數也不計其數，一個小空間裡面擠了上百人，實在是一種折磨。好在『限界任務4』沒也繼續這樣搞，不然真的玩不太下去；說到最後解這個任務的目的就只為了一件事………就是為了讓等級升上去，在這個遊戲裡面不把等級升上去的話有很多的事情都不能做，有時後想想這種設計真的是………









高等級的隊伍

除了這樣的經驗值設計之外，還有許多數值都有隱藏設定，官方一直不肯將公式公布出來，讓玩家自己進行計算；等級60級以上的高等級的玩家常常會因為命中不足的關係而感到苦惱，這樣的情形，讓前衛職業沒有辦法穩定的給予敵人傷害，然而即使花再多的錢添購命中裝備，這樣的情形還是不太會有改善，以上的情形是發生在比自己強許多的怪物上面；而隱藏的設定便是，等級的影響優先，這樣的設定，今天以同一個職業，同一種族但是不同等級的角色來看，低等級的角色即使帳面上命中優於高等級，防禦力也較高的情況下，還是會發生命中率比高等級差，被傷害值比高等級大這樣的情形，在這樣的情況之下，玩家本身追求高級裝備的意義變的不是那麼重要，反倒是等級夠了就會改善，這種不透明化的公式設定玩家只能靠自己去找尋答案，而加入等級限制這件事情，卻又要玩家去花上比以前更長的時間去升級，真的是一件令人很厭煩的事情。

結　論

FFXI是個相當不錯的遊戲，但是有些問題還是每有沒有辦法妥善解決，這只是讓玩家對此感到厭倦並且加速玩家離開這個遊戲，當然，這樣的事情是許多遊戲常發生的現象，而以一個好的遊戲就是要不斷的聽取玩家的意見，與玩家溝通，讓雙方達成共識，如果遊戲公司只照著自己的意思去作，只會讓遊戲壽命提前結束。



註1：連戰系統是一項提高玩家獲得經驗值的方法，玩家在遊戲中打倒高於自己等級的敵人後，一定時間內與高於或者同等於自己的等級的怪物連續進行戰鬥可以獲得連戰經驗值，經驗值加成數會因連戰數目而有所不同，最多可以獲得單場1.5倍加成的經驗值。

魔王的眉批：

這些問題都是網路遊戲的一大詬病吧，都是為了讓玩家繼續長時間的在遊戲中，然後能因此賺更多玩家的錢^^|||，有些刁難、有些挑戰倒是還可以接受，只不過別太過分了，不然反而留不住玩家，賞50P、400S。



石盤遺跡

附錄石盤的詳細說明

解譯石盤小密訣

將MegaDisc石盤放入你的光碟機中，光碟機的Autorun功能會帶你進入石盤的主畫面。

若無法自動進入石盤的主畫面，請點選執行指令Autorun.exe，來進入主畫面。

發行公司：Puppy Games

Alien Flux



按鍵解說

←.→.↑.↓ = 移動鍵
滑鼠左鍵 = 射擊
Space = 炸彈
C = 防護罩
Esc = 選單

路徑：\Alien\alien.exe 類型 射擊

發行公司：美商藝電

混亂軍團



按鍵解說

←.→.↑.↓ = 人物移動
W+移動鍵 = 視線操作
End = 地圖
F = 用劍攻擊
S = 跳躍
E = 鎖定射擊
Space = 模式切換
D = 魔魂攻擊
Del = 切換魔魂群集攻擊
PgDn = 切換神劍
Shift(左) = 平移
Esc = 選單

路徑：\Chaos\chaos.exe 類型 動作

發行公司：松崗電腦

絕地武士：絕地學院

按鍵解說

W.S = 前進.後退
A.D = 左、右轉
Shift = 跑/行走
Space = 往上/跳躍
C = 往下/蹲下
滑鼠左鍵 = 武器射擊
滑鼠右鍵 = 輔助射擊
1.2.3...0 = 武器選擇
E.Q = 原力切換
F = 使用原力
L = 光劍模式
F12 = 快速存檔
F9 = 快速載檔
Esc = 選單



路徑：\Jedi\jedi.exe 類型 動作

發行公司：美商藝電

魔戒三部曲：王者再臨

按鍵解說

W.S.A.D = 移動
滑鼠左鍵 = 快速攻擊
滑鼠右鍵 = 強力攻擊
Shiftl(左)+ 滑鼠左鍵 = 魔法攻擊
Space = 擊殺
Q = 防禦
Tab = 跳躍
E = 動作
Esc = 選單



路徑：\Rotkdemo\rotkdemo.exe 類型 動作

輔助工具



媒體播放工具(支援 .dat .mov .mpg 檔案格式)：若你無法觀看遊戲展示，應是少裝了這類的播放工具，試試下述的軟體。

mpsetup.exe -------Windows Media Players V9.0 中文版(繁體) for Win98～2000
mpsetupXP.exe -------Windows Media Players V9.0 中文版(繁體) for WinXP
QuickTime6.exe --Quick Time V6.0.2
DivX502Bundle.exe --DivX V5.0.2 支援播放DivX格式的影片



DirectX Driver：Win95/98的遊戲大多須要它才能執行

dx90b.exe --DirectX V9.0b 多國語言版
說明：解壓縮完成後，請至”c:\DirectX9.0b”資料夾中，點選”dxsetup.exe”進行安裝。



在進入冒險旅程之前，有些輔助工具的運用，是絕對必要的：這些工具文件，皆記載於[Tools]的資料夾裡，請視自己的裝備來使用....



解壓縮動作完成，請利用“檔案總管”或“我的電腦”開啓該資料夾，點選可執行的檔案。
※請注意：若有相同的資料夾路徑，會有檔案覆蓋的情形。

發行公司：Activision

百戰天蟲 3D

按鍵解說
W.S.A.D = 移動/瞄準
Q = 瞄準鍵
滑鼠左鍵 = 武器射擊
滑鼠右鍵 = 武器切換
Enter = 跳躍
Esc = 選單

路徑：\Worm3d\worm3d.exe
類型 策略

Demo動畫展示區



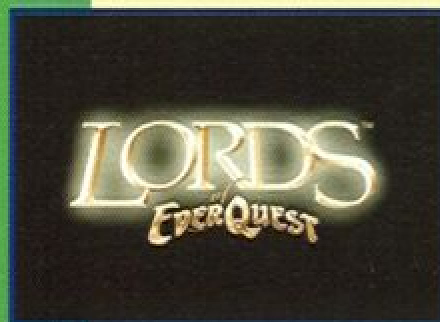
蕩神誌
■發行公司：英特衛
■類型：角色扮演
■路徑：\Gods\gods.avi



波斯王子：時間之砂
■發行公司：Ubi Soft
■類型：動作
■路徑：\Prince\prince.mpg



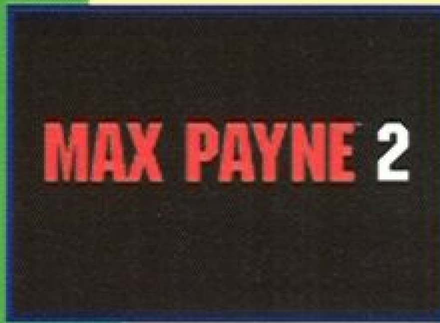
浴血戰場2004
■發行公司：英寶格
■類型：動作
■路徑：\Ut2004\ut2004.avi



Lords of EverQuest
■發行公司：Sony Online Entertainment
■類型：戰略
■路徑：\Loeq\loeq.mov



Hunting Unlimited 2
■發行公司：ARUSH Entertainment
■類型：動作
■路徑：\Hunting2\hunting2.avi



江湖本色 2
■發行公司：Take-Two Interactive
■類型：動作
■路徑：\Max2\max2.mov

■ Patch修正大師

最後一戰更新檔V1.01
古墓奇兵：黑暗天使更新檔V52
雲斯頓賽車2003更新檔V1.2.0.1







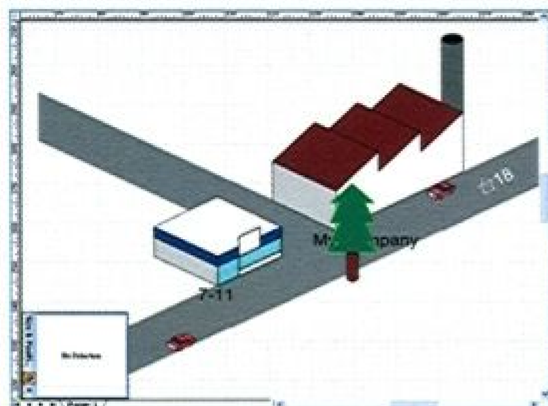
全新體驗的工作感受 Microsoft Office System Part II

作者／米蟲

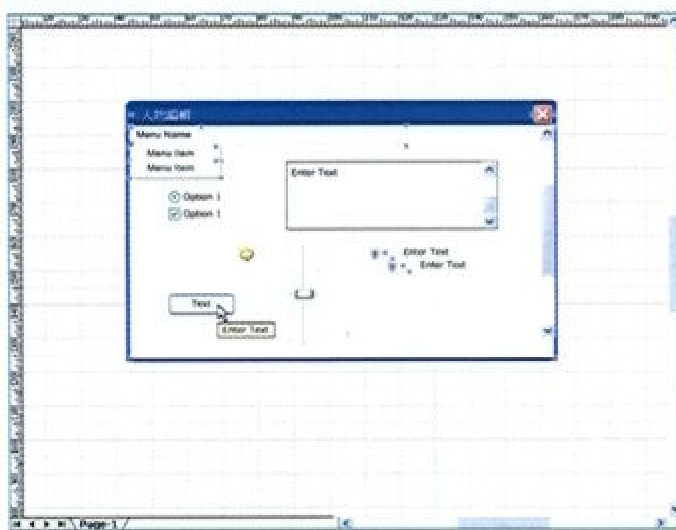


在上一期中為讀者們介紹關於 Office 2003 的部分，當中多為讀者們熟知的文件編輯工具。在微軟規劃的 Microsoft Office System 中不僅包含這些部分，其他如 Visio2003、Publisher2003、InfoPath2003…等強大的工具與後端的伺服器服務軟體，也都是建構高效率與充分團隊合作的新世代辦公室所不可缺少的。

圖形表格製作工具－Visio 2003



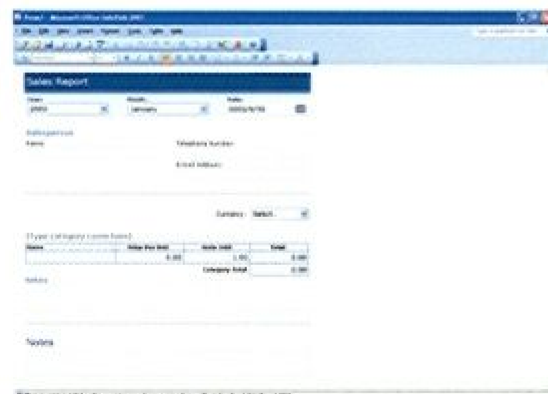
使用 Visio 只要利用滑鼠的拖放與拖曳動作，就可以輕鬆製作各式圖形，是專案規劃時不可多得的利器。



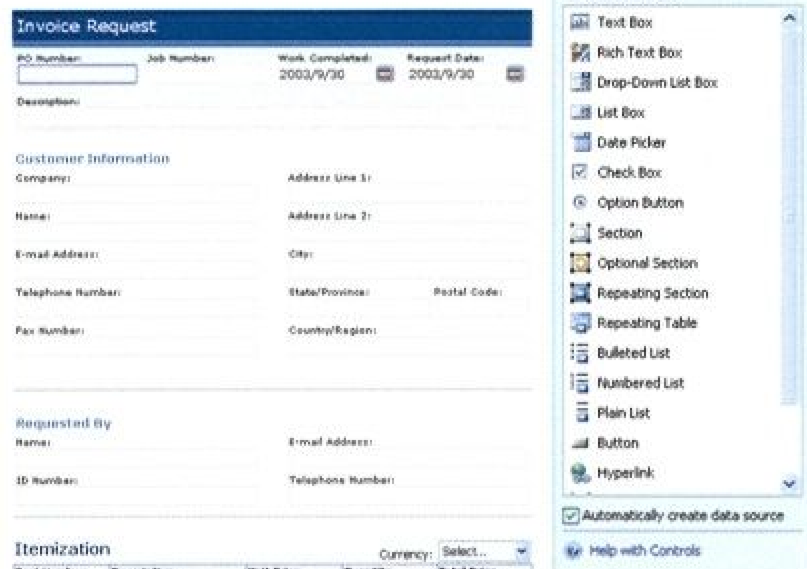
圖形的製作不論在商業或學術上，都是相當重要的課題。藉由清楚的圖形，可以將想法充分的表達，讓接受者更容易的瞭解。在全新的 Visio2003 中微軟提供符合建築、電子、軟體開發、專案開發、商業…等領域需求的圖形原件，使用者如果找不到需要的，除可以自行製做圖形原件外，還可以隨時使用網路服務取得新原件。Visio 操作相當簡單，使用者只需要藉由拖放圖形原件的簡單動作，就可以相當輕鬆的組合出專業的圖形。

前端資料收集工具－InfoPath 2003

InfoPath2003 是微軟在 Office System 中新增的成員，InfoPath 是應用 XML 特性開發的前端資料收集工具。利用 InfoPath 可以讓傳統制式化的表格資料，透過表單設計的工具，輕易的把它電子化，並可直接將資料連結於資料庫。由於 XML 提供的資料結構化特性，所收集的資料可以直接由 Word 將資料輸出，或是利用 Excel 來對資料進行分析處理。

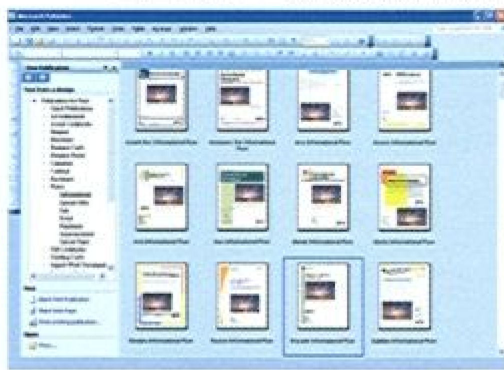


除可以套用內建的樣版外，使用者也可以利用豐富的控制項建立專屬表單，只要藉由簡單的設定就可以將控制項連結於 Access 2003 或 SQL 資料庫。



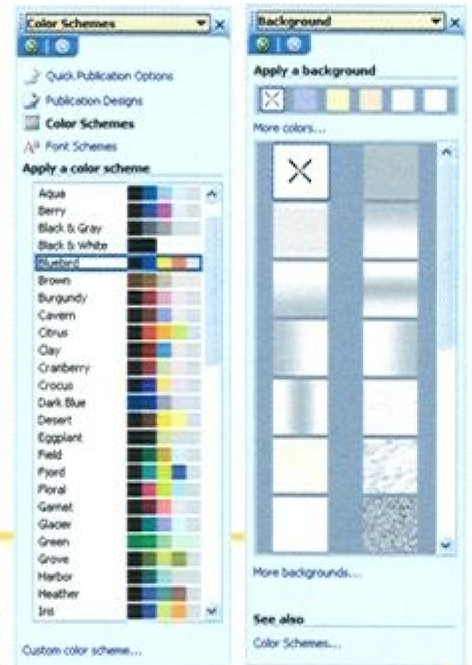
商業行銷利器－Publisher 2003

Publisher2003是一般使用者較不會應用到的工具，微軟將Publisher定位為桌上排版發行軟體，Publisher能夠協助使用者製作電子形式(網頁、E-mail)或一般印刷用的廣告文宣、回函、名片…等。使用者可以直接套用微軟提供的樣版，Publisher中提供多樣的選擇，不論是電子形式的公司網站、產品發佈網頁、E-Mail回函、生日祝賀、網路廣告或用於印刷的名片、特價廣告單、行事曆、祝賀卡片、信紙、信封甚至菜單都有提供，使用者還可以利用微軟全新的Office Online服務下載新樣版，當然也可以利用微軟提供的排版工具，從無到有的全新製作。



Publisher是企業行銷時的利器，內建各式商業行銷中常會使用的樣版，不論是電子或紙張印刷的樣式都相當齊全。

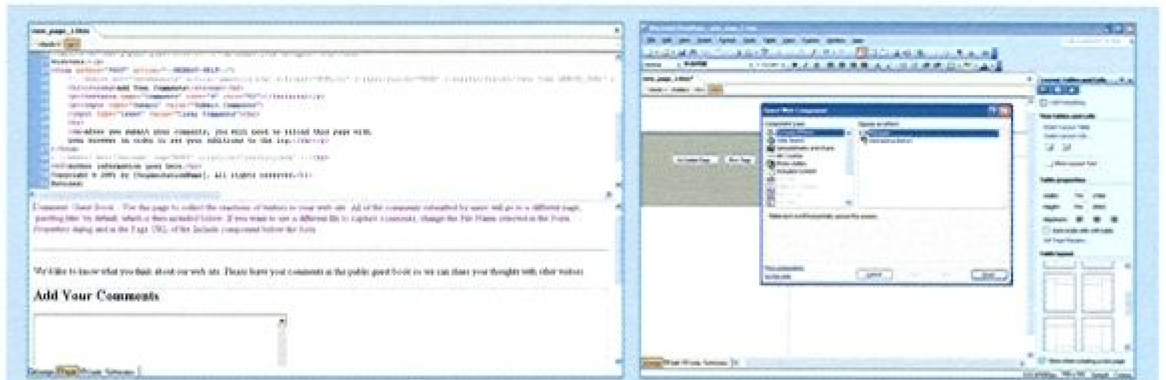




如果不使用樣版製作，Publisher 2003提供相當豐富的製作原件庫，不管是背景圖樣、LOGO、插圖…。在印刷品的輸出還支援CMYK Composite Postscript，讓製作的檔案在印刷輸出時會得極佳的效果。

網站製作管理工具－FrontPage 2003

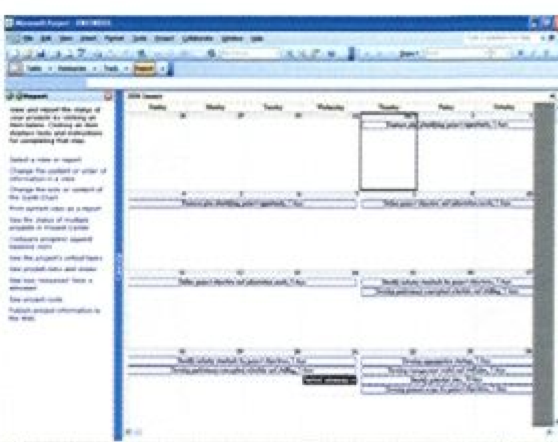
FrontPage2003一直都是深受信賴的網站製作管理軟體，使用極易上手的所見即所得(WYSWYG ： What You See What You Get)的編輯介面，讓使用者可以輕易的製作專業級網站。FrontPage2003為符合日新月異的網路製作需求，新版本中支援許多最新的技術，其中包括XML與微軟自家的ASP.NET。另外還允許使用者直接加入Flash動畫到網頁中，製作出互動性更高且更佳的精緻網站。在製作網頁的部分，除了提供更豐富的樣版外，還提供更彈性簡單的製作工具，使用者可以不受拘束的盡情發揮，製作出獨具特色的網站。



FrontPage是採用所見即所得的網頁編輯方式，使用者可以完全依照你的直覺來設計網頁，不因技術的限制而約束了創意。

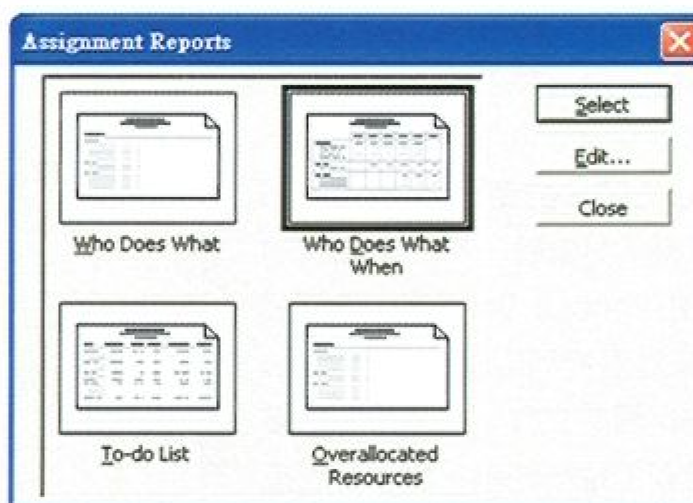
專案管理工具－Project 2003

專案管理是專案能否如期完成的關鍵，但專案管理卻不是一件輕鬆的工作，要能夠將許許多多的要素(人、設備、工作、時間)安排得當，當中存在著太多的變數，而Project 2003則是專案管理不可多得的利器。Project2003有效的協助使用者分配工作與資源，並直接將管理者需要的資訊完整的呈現，加上在Microsoft Office System架構下，使用者可以藉由其他工具，讓團隊的協調整合更流暢，讓專案的執行更能符合計畫且如期完成。

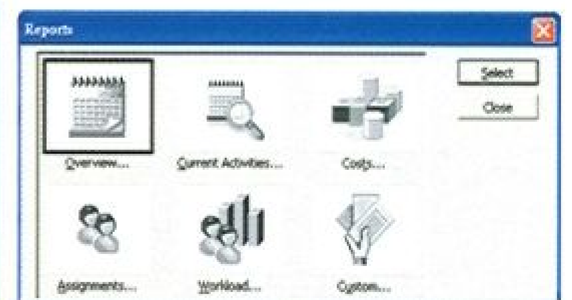




Project 2003協助使用者快速的規劃管理專案，並提供多種檢視方式將重要資訊呈現給使用者。



多樣的報表輸出功能讓專案管理者能夠有效的掌握各環節執行進度，並隨時與團隊討論協調。



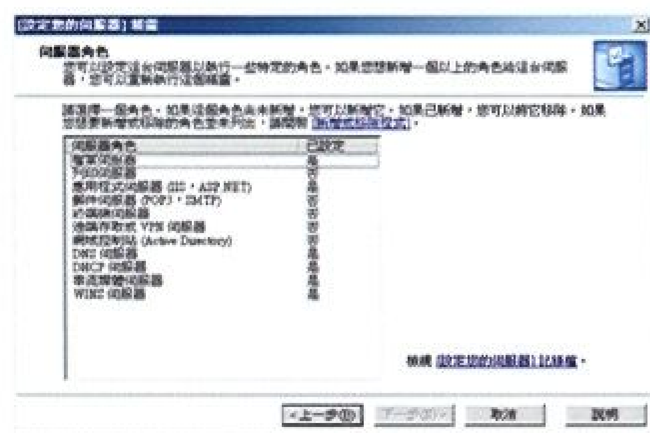
建構新世代辦公室環境－伺服器端服務

在前面介紹了Microsoft Office System中許多功能強大的工具，但這些還不足以詮釋微軟訂立的人、資料與商業程序結合的目標，要能夠真正達到團隊緊密結合的目標，後端伺服器則是不可或缺的。而要建構完整的Microsoft Office System系統，Windows Server 2003與Exchange 2003則是扮演這極為關鍵的中樞部分。



伺服器作業系統— Windows Server 2003

在Windows XP正式成為作業系統市場主流後，全新的伺服器作業系統Windows Server 2003也正式推出。與Windows XP相同延續Windows 2000的核心，但不同的是在Windows Server 2003中捨棄許多Windows XP華麗的圖形效果，減少不必要的資源浪費，並增加效能與系統的穩定性。在Windows Server 2003不但支援最新的XML應用程式與XML Web、.NET架構的Web Services、ASP.NET、IIS 6.0 (Internet Information Services)、Windows Media 9多媒體服務…等技術，更重要的是在安全性上徹底檢討加強，讓Windows Server 2003不論是作為企業內部或是對外的網路服務平台，都能提供企業最佳的保障。全新的Windows Server 2003是兼具效能、安全、延展性、與可靠的伺服器作業系統平台，雖不是建構Microsoft Office System的唯一選擇(Windows Server 2000也可以)但相信會是最好的選擇。



新版本可提供檔案、應用程式、郵件、DNS、DHCP、串流媒體…等11種不同的服務，不論是企業內部或外部網路，Windows Server 2003都可以符合企業需求。

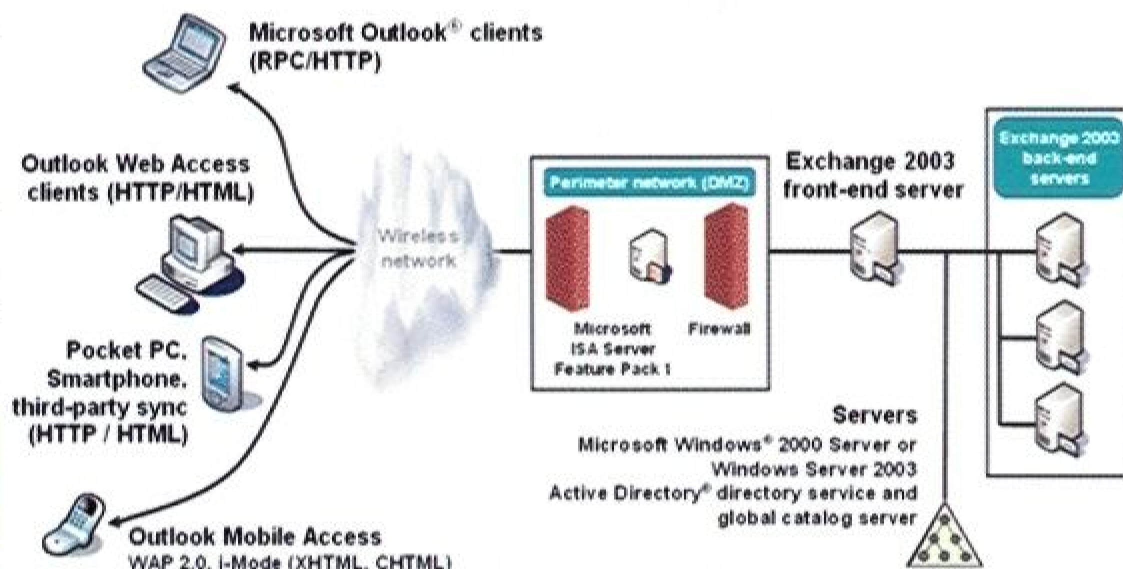


Windows Server 2003將不需要的特效與圖形關閉，整體的介面簡單又單調，但效能與穩定性的表現，皆優於過度包裝的Windows XP。

隨時隨地的溝通— Exchange Server 2003

Exchange一直是企業所倚重的內部溝通工具，透過Exchange與Outlook的結合，讓企業內部訊息可以快速的流通，使用者可以藉由電腦或各式行動裝置，隨時隨地的取得訊息或傳遞訊息，讓工作不受到時間、地點的限制。新版中加強與Outlook的連結效能，對於最重要的安全性與個人隱私的保護，都有相當程度的加強，讓Exchange能夠擔負起在Microsoft Office System架構中吃重的角色。

在微軟的規劃中，企業內部可以透過Exchange與Outlook的結合，讓訊息流通更加快速，工作不受到時間地點的限制，隨時掌握訊息。



團隊合作利器— SharePoint Portal Server 2003

SharePoint Portal Server是整個Microsoft Office System架構下的主要核心，肩負起連結各部分的使命。Portal Server是建構在負責共享文件、行事曆、討論區…等資訊服務的Windows SharePoint Server上，藉由Portal Server，使用者可以輕鬆建構共同作業的團隊網站，或是直接利用Office System中各項工具內的共同作業區功能來散佈編輯的文件，並且可以直接進行即時的線上交談。新版本中加入全新的權限控制、版本控制技術、與先進的安全技術，並且讓使用者可以藉由FrontPage 2003與Visual Station.NET來建立更彈性的團隊與組員網站。



SharePoint Portal Server架構在SharePoint Server的上層，是Office System中連結使用者與使用者或分享團隊合作的核心，提供多樣的服務選項。

茁壯成長的Microsoft Office System



雖然正式版還未上市但全新的Office Online已正式上線，使用者可以由應用程式直接使用相關服務也可以利用瀏覽器連結。

Microsoft Office System是微軟為辦公室規劃的全新願景，雖然正式版還沒正式發表，但微軟仍舊持續不斷的強化整個系統功能，近期還發表Live Communications Server 2003與Live Meeting，這是針對企業對於安全線上即時影音通訊需求的伺服器與工具軟體，可預見的是整個架構將不斷茁壯，以符合企業對於工作效率與成本的需求。

創新未來 Sound Blaster Audigy2 ZS Platinum Pro 音效卡

作者／李展吉



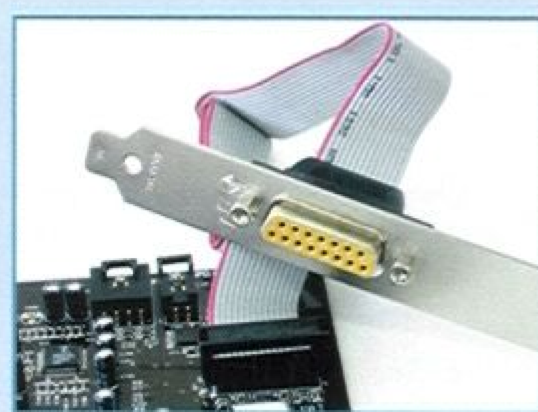
如果各位有去過 Creative 的網站就知道，針對不同的應用需求，Creative將其音效卡的產品線區分為PCI系列、Live!系列、Audigy系列與Audigy2系列。其中Audigy2是走最為高階的路線，已銷售好一陣子的Audigy2 Platinum和Audigy2 Platinum EX，它們擁有 24bit/192kHz 、 106db（SNR），通過 THX 認證以及支援6.1聲道的優異設計，直至目前為止市場上還無其他產品能出其右。如今 Creative又於9月份新推出了 Sound Blaster Audigy2 ZS與 Sound Blaster Audigy2 ZS Platinum Pro，再次將音效卡的規格推向高峰。這兩款產品不僅皆保有24bit/192kHz的高傳真音效與通過THX嚴格的認證外，訊噪比更是由原先 Audigy2 系列的 106db 提高到了 108db ，而且還支援了最新的 7.1 聲道喇叭系統，對於喜歡追求高標音樂／影視／遊戲的愛好者，可以說是夢幻中的極品。此次要為各位介紹的便是 Sound Blaster Audigy2 ZS Platinum Pro，它與 Sound Blaster Audigy2 ZS 最大的差別就是在於具備了一個外接式 I/O 模組，讓個人電腦擁有更完整的音效連接能力。



硬體：完整的音效連接方案



這是音效卡檔板上的連接端子，最右邊的是一個FireWire連接埠，同時也是利用它來連接外接式的I/O模組。



音效卡上內建了15針腳的MIDI/搖桿埠，可透過額外的背板來連接。

Sound Blaster Audigy2 ZS Platinum Pro 卡上內建的連接端子有類比CD輸入、數位CD輸入、線性輸出（前方/環繞/前中置/低音/側左/側右）、AD_LINK1、AD_LINK2，與一個額外的背板可擴充出 15 針腳的 MIDI/ 搖桿埠。其中AD_LINK1 與 AD_LINK2 是用來連接外接 I/O 模組用的，外接 I/O模組的接頭就更多了，包含了三組立體聲類比輸入、二組數位輸入 / 輸出、一組 MIDI 輸入 / 輸出、一個麥克風輸入、一個耳機插孔，以及專為 Creative 數位喇叭所設計的 5.1 聲道數位輸出接孔，另外還整合了二個 FireWire 連接埠，可說是符合工作室等級的連接需求。不過，比較可惜的是，外接式 I/O 模組是依賴電腦提供的電源來工作，而且本身也沒有電源開關，因此並無法將外接式 I/O 模組拿來單獨使用，否則的話，各位就可將這個 I/O 模組當做一般的 AV 控制盒，即使不使用電腦的話，也能夠連接其他的 AV 設備。另外，我在無意間也發現了廠商的一個小"錯誤" 那就是 Sound Blaster Audigy2 ZS Platinum Pro 的訊噪比不是 108db 嗎？不過外接式 I/O 模組的上蓋板卻清楚地打印著 106db ，猜想可能是延用 Audigy2 Platinum EX 外接盒的原因吧！

有了外接式I/O模組，各位便能由前方很方便地輸出與輸入音效，並且達到多樣化連接端子的目的。Sound Blaster Audigy2 ZS Platinum Pro還很貼心地設計了一個搖控器，除了能夠讓各位用來控制音效功能外，還可以程式化設定，像是以搖控器來將電腦關機，或者是開啓自訂的應用程式等等。







外接式I/O模組讓音效卡能夠有多種的連接端子來輸出入。



音效卡附有一只搖控器，操控盡在彈指之間。



Sound Blaster Audigy2 ZS Platinum Pro具有108db的訊噪比，不過機殼上卻印成106db。

遊戲：提供電玩無比的真實效果

談到音效卡在電腦上的應用，不外乎就是遊戲、影視和音樂。以遊戲方面來說，老實講，以一般的16bit音效卡配合兩個喇叭來玩就綽綽有餘，但如果各位要更加逼真的話，也許要加上多聲道的喇叭才夠嗆。Sound Blaster Audigy2 ZS Platinum Pro自然在這方面表現不俗，甚至可以說是有絕佳的表現。理由之一是Sound Blaster Audigy2 ZS Platinum Pro支援高達7.1聲道的喇叭系統，而且又通過嚴格的THX認證，因此聲音的定位就更清楚了，換句話說，各位在遊戲中就可以更確實地感覺到聲音是從哪個方向傳過來了；理由之二是Sound Blaster Audigy2 ZS Platinum Pro透過Creative專屬的EAX ADVANCE HD的環境音效技術，可以將聲音模擬成在不同環境中的效果。舉例而言，在空曠的地方與在房子內說話時，聲音的感覺一定不一樣，這種在不同的環境中所產生的不同聲音效果就是環境音效了。



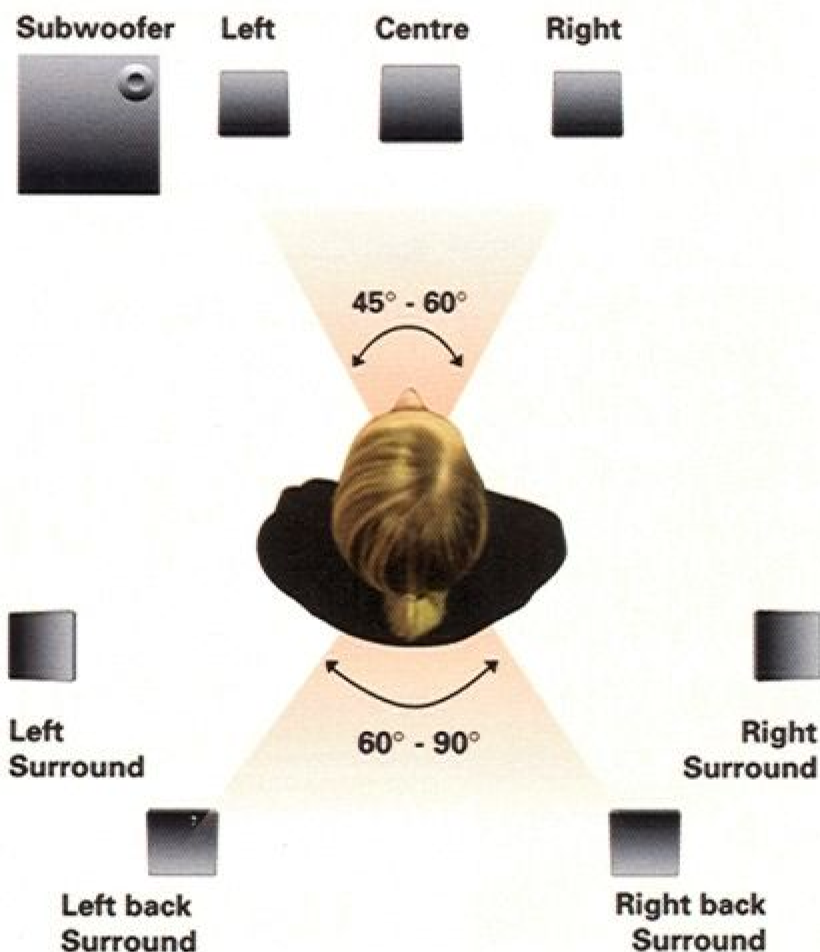
以7.1聲道搭配EAX ADVANCE HD環境音效技術，可產生極為真實的遊戲體驗。

Sound Blaster Audigy2 ZS Platinum Pro附贈了兩套支援EAX ADVANCE HD環境音效技術的新遊戲－古墓奇兵之暗黑天使、虹彩六號鷲之盾。由於這次也借測到了Creative頂級的Inspire T7700 7.1聲道喇叭系統，於是便組好喇叭系統，實際地進入遊戲好好體驗一番，看是不是真如廠商所宣傳的那般，結果是比我想像中的還好上太多。在古墓奇兵之暗黑天使的第一關場景裡，有一隻栓在走廊上的狗，走過去故意引牠叫，各位就會發現叫聲會因為走廊空間的關係而有迴音的效果；而在虹彩六號鷲之盾裡面，透過7.1聲道與THX的定位技術，甚至可以真正做到聽音辨位，知道那個方向的敵人正在朝你射擊。如果用一句話來形容，那真是太奢侈的享受了，而這若是沒有一張好的音效卡和多聲道喇叭，是絕難辦到的。



古墓奇兵之暗黑天使這款遊戲，支援了EAX ADVANCE HD技術，在遊戲中各位可以時時感受到聲音在不同環境中的變化。

影視：體驗高標的家庭劇院



透過7.1聲道的喇叭系統，讓個人電腦擁有更接近劇院級的環繞聲品質。

如果只是拿Sound Blaster Audigy2 ZS Platinum Pro來玩遊戲，那真是大材小用了。Sound Blaster Audigy2 ZS Platinum Pro的24bit/192kHz、108db要在影視、音樂與錄音方面才是它威力的所在。先別管什麼是24bit/192kHz、108db，但我告訴各位，以這種規格要在個人電腦上播放DVD影片是絕對沒有問題的，但能播放DVD，並不代表就能建構一套完整的家庭劇院，最起碼音效卡要能支援多聲道輸出才行。不過，如果只是要求這樣的話，那麼到市面上隨便買一張多聲道的音效卡即可，何必花大錢買Sound Blaster Audigy2 ZS Platinum Pro呢？其實這也正是Sound Blaster Audigy2 ZS Platinum Pro的另一個賣點：它通過多項認證，可以讓玩家在個人電腦上建構一套完整標準的發燒級家庭劇院。



在機器上可以看到Sound Blaster Audigy2 ZS Platinum Pro取得了多項環繞音響的授權認證。

既然要在家裡體驗如同電影院般的效果，自然就要以電影院為標準，事實上在環繞擴大機上面所出現的Dolby Digital（AC3）、DTS等環繞音效，也都是源於專業電影院的格式，再針對家庭使用環境而衍生規範出來的。首先是Sound Blaster Audigy2 ZS Platinum Pro支援了Dolby Digital EX，這是杜比實驗室新一代的音響環繞技術，可以說是Dolby Digital 5.1的進階版，主要是在5.1的喇叭系統中，增加一個來自音響後方的第三個環繞聲道，以實現後方聲音定位，達到真正的360度音響環繞效果。Sound Blaster Audigy2 ZS Platinum Pro同

錄音：清晰出色的錄音平台

相信很多人買了音效卡之後，很少應用在錄音方面，頂多就是錄錄網路上的串流影音、MP3，或者是以麥克風錄下自己和別人的聲音。其實告訴各位，音效卡強不強，盡看就看在錄音的部份，當然，16bit的音效卡就不用比了，一定比較差，甚至可以說是完全談不上專業，但如果是同為24bit音效卡的話，比的就是看輸入和輸出取樣頻率誰高了。

所謂的取樣頻率，就是類比轉數位時每秒對聲波取樣的數量，這樣說各位或許還不太能明白，我就舉個比較可以旁通的例子好了。假設你現在要用水桶將浴缸的水完全地汲到旁邊的水槽來，那麼我問你，你每秒汲一次跟每秒汲兩次，在單位時間內哪一種方式會讓水槽的水比較多？當然是後者囉！而沒有汲完的部份，後者也一定會剩得比較少。換句話說，若是我汲的速度愈快（取樣頻率高），我得到的水量就愈多（聲音粒子愈多），剩下沒有汲完的部份就愈少（失真小）。



透過驅動程式，各位可以錄下DVD的多聲道，並且儲存成WAV檔。

至於16bit或24bit，則是指音質解析度，講得白話一點，就是對聲音量化的精確程度。這個也很好理解，各位可以把16bit和24bit想像成兩支尺，假設16bit這支尺的最小刻度是公分，24bit這支尺的最小刻度是公厘，現在我要你量出一段15.38公分的長度來，你說用哪一支尺來量會比較準呢？我想各位一定都知道是24bit的這支尺，因為它可以準確到公厘這個程度，誤差比較小，而16bit的那支尺卻只能量到公分，誤差就更大了，換言之，音效卡的bit數愈多，失真也是愈少。由此我們也可以瞭解到，整個聲波的數位化取樣精準性，不是單由取樣頻率或音質解析度就能決定的，它必須是二者同時配合才能達到最佳的效果。

ASIO

Sound Blaster Audigy2 ZS Platinum Pro支援低延遲ASIO 2.0多軌錄音及播放標準。

Sound Blaster Audigy2 ZS Platinum Pro在24bit類比轉數位方面，可支援的取樣頻率為8、11.025、16、22.05、32、44.1、48以及96kHz；在24bit數位轉類比部份，除了同上面的範圍外，還支援了192kHz模式，適合於立體聲輸出。SPDIF輸入則可支援解析度達24bit/96kHz的品質，SPDIF輸出同樣能達到24bit，並且能選擇輸出品質要為48或96kHz。此外，Sound Blaster Audigy2 ZS Platinum Pro還具備高效能的ASIO 2.0的支援能力，可執行多軌錄音的作業。

對於想錄DVD影片中多聲道的朋友們，這回Sound Blaster Audigy2 ZS Platinum Pro所使用的新版驅動程式也加入了這個功能，錄好之後會是一個普通的WAV檔，但只要以任何可以播放WAV檔的程式進行播放，便可以重現正確的多聲道效果。但要錄DVD-Audio則不行，這是為了符合DVD業者所制訂的規範而設計，並非產品功能上的缺陷。其次，驅動程式還具有音效清除功能，以便將外部音源中多餘的噪音去掉。例如，從舊黑膠唱片錄製音樂時，透過清除功能即可移除雜音，並且雜音狀態表會通知您，有多少雜音已被移除。

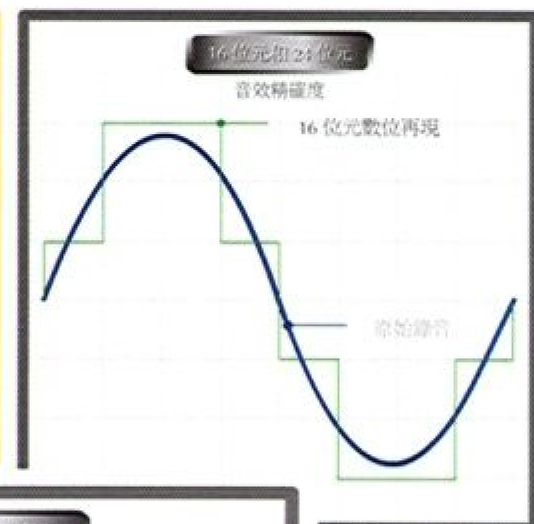
時也是第一套支援DTS-ES（擴充環繞聲）的音效卡，DTS-ES是一種在環繞音效上具有極其細膩表現力的進階多聲道數位訊號格式，它具備增強聲道分配和指定後置中央聲道的功能，並提供最清晰的輸出效果。目前很多DTS影片，如神鬼戰士、明日帝國、魔戒－雙城記等等，都採用充份體現這種附加環繞聲道的DTS-ES音效。

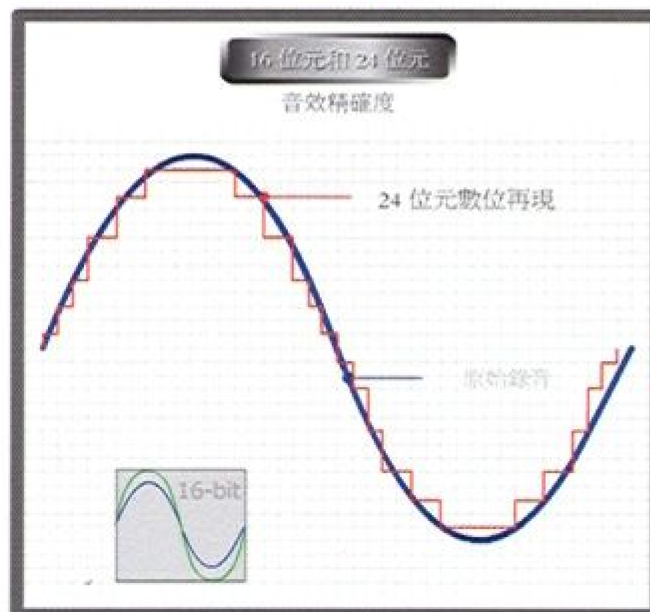
若是各位要享受6.1或7.1聲道帶來的效果，必須在Windows XP的環境下使用，因為只有Windows XP才支援最新6.1聲道以上的播放技術，而6.1聲道或7.1聲道的喇叭系統當然是不可少的，此外，你的影片也得打印有Dolby Digital EX或DTS-ES字樣，而播放軟體也必須具備相同的解碼能力才行。以目前大家廣為使用的PowerDVD播放軟體來說，它便已經取得Dolby Digital EX Logo的授權認證，所以各位只要使用Sound Blaster Audigy2 ZS Platinum Pro搭配PowerDVD播放，即能在PC上營造出一個逼真的劇院臨場效果。至於DTS-ES的話，目前市面上的播放軟體還無法支援到，但Sound Blaster Audigy2 ZS Platinum Pro本身已內建DTS-ES硬體解碼器，所以播放DTS-ES的影片也是沒有問題的。

更難得的是，Sound Blaster Audigy2 ZS Platinum Pro還取得了THX的認證，THX（Tomlinson Holman's eXperiment）是由美國盧卡斯影業所提出的電影院播放系統，其目的是為了提高電影院的影片影音播放水準，以期使觀衆能完完全全感受到導演所欲表達的企圖，因此它對電影院的空間與所有音響器材的規格都有相當嚴格的規定。THX的規格也已延伸至家庭用的器材，只要是符合該標準的器材在面板上都會打上THX的標誌。一套完全由THX規格器材組成的AV系統，應該能夠達成以下的效果：1.全頻段的高音及低音、2.聲音更為平順自然、3.在聽覺範圍內最少的低音失真、4.更清晰的人聲定位。

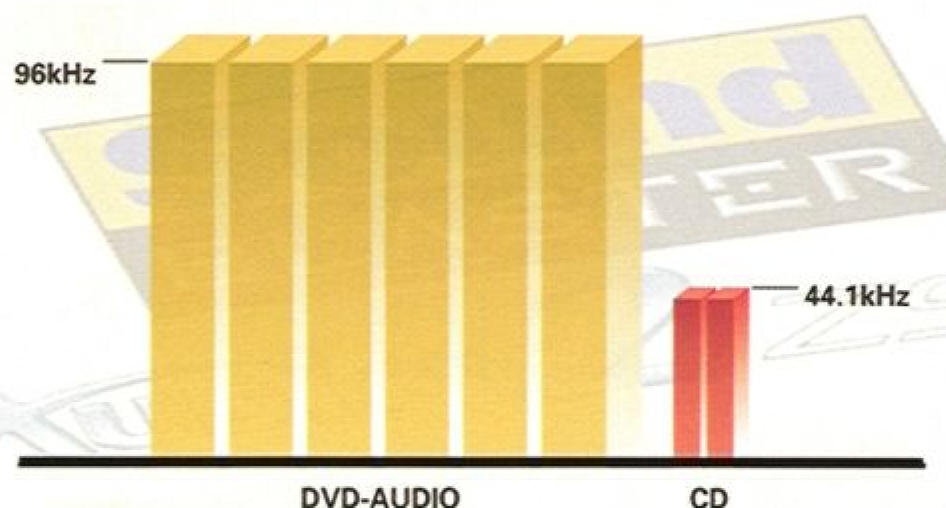
當然，對於這些諸多的環繞音效格式，與其深入瞭解還不如真正地去體會，因此Sound Blaster Audigy2 ZS Platinum Pro還附有示範光碟，藉由實際的演奏，讓各位體會不同環繞音響所帶來的效果。

這是16bit與24bit音質解析度的比較，由圖中可以看出，24bit比16it還能用更小更密的梯度來描述波形，所以自然能更接近原始的聲波。





音樂：聆聽逼真度最高的DVD-Audio



這是CD音質與DVD-Audio音質的比較，由圖中可以看出，無論是寬的質與縱的量，DVD-Audio都較CD唱片勝出許多。

相信大家都已經很熟悉DVD-Video了，那什麼又是DVD-Audio呢？其實單從字面上就可以很容易地讓人聯想到，是製作在DVD碟片上的音樂，不過這又與一般的CD唱片有何不同呢？差別主要有兩個，首先是一般的CD唱片，不管之前唱片公司是用幾聲道錄製的，你拿到CD播放機播放，音樂就只能從兩個喇叭輸出，就算你有N個喇叭，也無法達到環繞音響的效果，但是DVD-Audio卻可以；其次，CD唱片的音質僅16bit/44.1kHz，但DVD-Audio則擁有24bit/192kHz二聲道或24bit/96kHz多聲道輸出，兩者相較之下，我們可以發現無論是量化精度與取樣頻率，DVD-Audio都比CD唱片高出一大截，就算是DVD-Video的18bit/48kHz，也與DVD-Audio相去甚遠。不僅如此，DVD-Audio光碟的一小部份還能夠儲存影像、文字，像是專輯名稱或作品封面之類的訊息在內，也正因為DVD-audio具備上述這些優點，加上它又有很高的儲存容量，所以不僅可以實現長達1到2小時以上的音樂播放，也能比現有的CD唱片，更清晰地表現原有音樂的豐富內容、深度和現場效果。



Sound Blaster Audigy2 ZS Platinum Pro也支援了高品質的DVD-Audio播放。

明白上面所說的之後，各位就應能清楚知道，要在個人電腦上播放DVD-Audio，音效卡至少要有24bit/192kHz二聲道或者是24bit/96kHz多聲道輸出，在這方面Sound Blaster Audigy2 ZS Platinum Pro當然是不成問題，而且播放效果可能會比你預期還要好上許多，因為Sound Blaster Audigy2 ZS Platinum Pro另一項優異規格，就是它的訊噪比高達108db，簡單地說，就是雜音很低，以此表現出來的結果，就是音質純淨、聲音也更為寬廣了。

軟體：專屬的數位音樂中心



產品附贈的光碟軟體相當多，有遊戲、錄音編曲軟體和展示片。

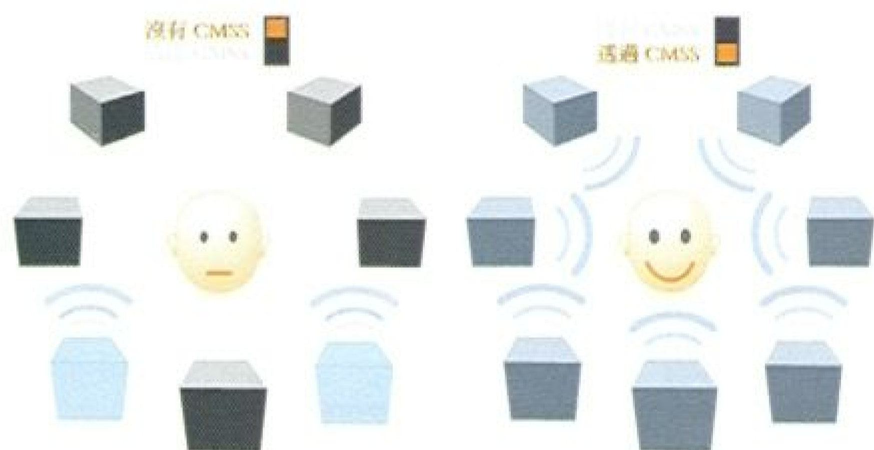
Sound Blaster Audigy2 ZS Platinum Pro不但有著相當優異的硬體機能，透過它所附贈的多媒體應用程式，更讓它發揮十足的威力。首先是Creative MediaSource播放器，不同於其他的媒體播放程式，它是特殊設計的，除了可以播放一般CD、MP3、WAV、WMA、MID等音樂之外，最特別之處就是可以透過Creative專屬的EAX控制，為普通音樂的播放增加各種特殊效果，例如各位可選擇十幾種不同的音場效果（音樂廳、歌劇院、球場、小房間、山洞...等等），讓EAX透過對房間大小、聲學特性、殘響和回聲等參數的計算為您建立一個環境模塊，從而仿真出亂真的音效；或是使用Creative MultiSpeaker Surround(CMSS) 3D功能，使普通的兩聲道聲音聽起來就像是環繞聲音一樣，這對於觀看只包括立體聲音軌的DVD和影音光碟而言，是十分有幫助的。

對於卡拉OK歌迷以及專業音樂人士，有時可能希望放慢或加快歌曲速度，以便可以擷取歌曲，隨著音樂演唱。但是，變更速度通常會改變歌曲的音高，這時只要利用EAX的時序變換功能，便可以在不改變音高的情形下，變更播放速度。另外還有一種稱為智慧型音量管理（SVM）的EAX效果，把此項功能開啓後，音效卡便會自動調整動態範圍的峰值，讓您在播放多個曲目時不必經常調整音量。Creative圖形等化器（EQ）則是專為提升您的音效播放品質而設計的，只需選擇出廠預設中任一選項，或者可以透過提高或降低10個預先選擇的頻率波段數量（高達12Db），如果各位對調整比較滿意，也可以將設定儲存為自訂預設。

為了方便使用，上面這些種種功能，都可透過一個Creative MediaSource GO!的整合程式以快捷列來操作，假如各位有喜歡的應用程式桌面捷徑，也可將它加入到Creative MediaSource GO!之中，這樣的設計可真是不錯！



Creative MediaSource播放器是一個高品質且擁有衆多功能的多媒體播放程式。



透過Creative的多喇叭環繞（CMSS）技術，可將一般VCD或VHS影帶中的立體聲升格為真實的5.1環繞音效。



圖形介面的等化器，可針對個人聆聽喜好調整音場效果。

創新未來 Inspire T7700 喇叭系統

作者／李展吉

想必大家都已經聽過或甚至正在使用 5.1 或 6.1 聲道喇叭系統了吧！創新未來的這款 Inspire T7700 則是屬於最新的 7.1 聲道喇叭系統。所謂的7.1，就是在6.1聲道中再加上一個後環繞聲道喇叭，來更加強地表現後方音場的定位效果。現在已有很多的 DVD 影片支援了7.1聲道的播放，甚至是支援多聲道的遊戲也可以達到7.1聲道的效果，因此細節的表現和豐富性比起 5.1 或 6.1 聲道來說，可說是更具臨場感。為了充份發揮喇叭性能，Inspire T7700 不僅針對 Creative 最新一代的 Sound Blaster Audigy2 ZS 系列音效卡做了最佳化設計，同時亦具備Creative專屬的CMSS up-mix 技術，讓原本 5.1 或 6.1 聲道的音源也可以混音輸出，達到 7.1 聲道的環繞效果。除此之外，Inspire T7700 還提供一組可完全掌控此喇叭系統的音樂控制器，這個控制器整合了能夠獨家支援Creative音樂播放機系列的M-PORT接頭，並且具備了線性輸入、耳機輸出、電源開關以及音量 / 低音調整等機能。





擺設與播放性能

要試聽就要從喇叭的擺設開始，Inspire T7700 七個衛星喇叭的造型不錯，喇叭箱底可加上底座，要擺桌上或壁掛都很方便，同時底座下方還有四個橡膠腳墊，在大音量時能夠阻絕大部份喇叭對於桌面的震動。喇叭線也有相當足夠的長度，依照前方、左右及後方喇叭的擺設需求，Inspire T7700 所提供的喇叭線長度分別為 2 公尺、5 公尺和 7 公尺，在一至二坪的空間內連接，是不成問題的。值得一提的是，Inspire T7700 的喇叭線與音箱的連接是採分離式的設計，而不是由音箱內部直接拉出來的，基本上，這樣的設計最好，因為若是將來喇叭線不小心斷掉了，只要去買一條新的來換就行了，而不必拆開喇叭外殼，由內部焊接牽出信號線或甚至送修。此外，衛星喇叭也有仰角設計，即使放在較低的位置，也不會破壞掉整個音場。

由於人耳對於正前方的聽覺比較強烈，因此 Inspire T7700 的前方三組衛星喇叭特別採用了雙音路設計，也就是說這三組喇叭皆同時具有高音單體和中音單體，這樣一來，高音和中音就得以從聲音中被單獨分離出來，進而強化音場效能。其次，為了表達清晰強力的低音，所以低音喇叭是採用木質音箱設計，再配以 6.5 吋長的推力單體以及雙邊弧型外觀之氣孔，由此提供堅實渾厚的低音再生能力。



這是前方衛星喇叭，採雙音路設計，並且具有可拆卸式的絨質喇叭面板。



衛星喇叭附有桌上型金屬立架，要懸掛在牆上也是可以的。



喇叭線與衛星喇叭的連接方式。



重低音喇叭後面所提供的連接端子。

操作與最佳化處理

Inspire T7700 還有一個令人感到方便之處，就是它具有一個全功能線控器。這個線控器整合了 Creative 專利申請中的「M-PORT」插座，可以用來連接 Creative 所發售的一些音樂播放機（如 Creative Nomad MuVo NX MP3隨身聽），並且支援直接播放，完全不用任何連接線。另外線控器上還提供線性輸入（Line In）、耳機輸出、電源開關以及音量/低音調整，以滿足各位在播放音樂時的需求。

除了以上這些特點，Inspire T7700 還針對 Creative 最新一代的 Sound Blaster Audigy2 ZS 系列音效卡做了最佳化設計。換句話說，各位只要購買了 Sound Blaster Audigy2 ZS 系列音效卡，然後再搭配這組 Inspire T7700 喇叭系統使用，便能在阻抗匹配與聲音品質的處理上獲得最佳相稱的效果。

Inspire T7700附有線控器，整合了線性輸入、耳機輸出、電源開關以及音量 / 低音調整，並有專利的 M-PORT 插座。





這就是線控器上的 M-PORT 插座，可連接Creative 所發售的一些小型音樂播放機，進行直接的播放。

產品規格

每聲道 8 瓦（共計 6 聲道）
中置喇叭 20 瓦 RMS
低音喇叭 24 瓦 RMS
頻率響應 40Hz-20kHz
訊噪比（SNR）：80db



響樂盒子影音機 乘勝追擊

※人因科技 ● 電話：(02)2226-2366 ● 網址：ergotech.com.tw

人因科技的VCD/CD/MP3三合一多媒體播放機種，Gala Box--響樂盒子影音機推出後市場反應熱烈，供不應求，人因科技除了加緊趕工以應付出貨需求之外，並且再度推出二款全新的Gala Box--響樂盒子影音機ET-CM2001V與ET-CM2020V，勢必再度引起消費者另一波的搶購的熱潮。

Gala Box--響樂盒子影音機擁有超強VCD畫面分割切換選取功能，系統可自動將VCD畫面分割成9個片段，搭配各種影片播放及剩餘時間顯示功能，讓您輕鬆選取播放片段與畫面；MP3取樣頻率達32K~320Kbps，共可支援1000首MP3歌曲，讓您一整天聽到爆！先進的光碟自動判讀機制，可自動偵測播放CD-DA/MP3/CD-R/VCD/SVCD影音光碟，並可同時支援12CM/8CM光碟片，完全不受限於光碟的尺寸與格式，NTSC/PAL雙制式電視系統選擇，無需再擔心相容性的問題，完全適用於台灣、大陸及全球各地區視訊播放系統。提供您超乎想像的使用便利性。

響樂盒子影音機ET-CM2001V並且配備卡拉OK遙控調音功能的紅外線搖控器，不論您的嗓音是高亢震撼型、還是低沉婉約型，多重遙控調key功能，讓您唱翻天！而外型上以頂級全鋁合金面板取勝的響樂盒子影音機ET-CM2020V，則以超獨特數位相片播放功能，可在任何具有AV端子的影像設備播放JPEG格式之圖片，走到那裏看到那裏，是您數位相機與親友聚會的最佳良伴；加上大型液晶多功能線控，您可隨意開關機、選擇上下一首歌曲、播放、暫停、重覆播放、調整音量大小，隨時隨地提供您最便利的操控；並可自行編輯喜愛的曲目播放，最高可編排達20首歌曲，多重播放功能讓您精確掌握重要片段分秒不漏！

新一代的響樂盒子影音機同樣擁有多元化的電源供應方式，不僅隨機附送全球通用的交換式變壓器(100V~240V)，響樂盒子影音機ET-CM2001V另內建自動充電系統，並附有系統充電功能開關選擇鍵設計，透過電源供應器聽取樂曲時，可任意選擇是否隨時充電使用，預防不當充電造成充電電池電力衰弱問題產生！而響樂盒子影音機ET-CM2020V另配有外接式電池盒，內建的充電系統則配備超薄的口香糖型充電電池，因此機身厚度僅有1.9公分，方便外出時攜帶及使用，滿足講究多元生活娛樂的現代人士使用，讓您的都會享樂生活樂演樂烈、更加精采！



工藝的設計 兼具功率與清晰效能的

CREATIVE

Creative I-Trigune i3350

※創新未來 ● 電話：(02)2748-2988 ● 網址：www.taiwan.creative.com

以搭配電腦擺設為導向的設計，並且提供高效能輸出可以強化所有聲音的娛樂應用。這就是Creative推薦給使用者合宜且不失效能的Creative I-Trigue i3350。此一獨一無二的三件式喇叭系統的特色在於擁有二組各具備三顆鈦單體的衛星喇叭，相較於一般鋁金屬單體，鈦單體可以提供更精確且更清晰的音場效果。 除此之外，配備了採用6.5吋長推力單體以及內外皆呈喇叭狀的氣孔設計，更是能夠提供清楚、平順且紮實的低音效能。再者，高達80瓦的系統功率搭配具備耳機輸孔的線控器以及雪白無瑕的外觀，讓Creative I-Trigue i3350可以兼具音質、效能以及時髦的特性。完全符合於現代家庭的擺設風格與應用！



特色與優點：

- 每一組衛星喇叭具備三顆高精密的鈦單體，相較於一般鋁金屬單體，能夠展現更精確的音場。
- 提供同級產品中最佳的頻率響應，範圍由30Hz－20KHz，可完美且均衡地表現低、中及高頻的聲音。
- 大功率的25瓦低音喇叭，其特色在於採用6.5吋的長推力單體，可提供撼動人心的低音效果，更搭配內外皆呈喇叭狀的氣孔，可再生清楚平順的低音效果。
- 前衛線控器，具備電源開關，音量／低音調整以及耳機輸出
- 雪白無暇的外觀設計，尤其適用於搭配蘋果電腦或同色系之電腦，音響相關產品及iPod音樂播放機設備者。
- 兼具音質與外型的全新設計。
- 輕薄時髦的衛星喇叭，適用多樣化的擺設空間及方式。
- 衛星喇叭：每聲道9瓦RMS輸出，低音喇叭：25瓦RMS輸出。
- 訊噪比：80dB

微星科技 新推出 Intel P4



平台主機板－PT8 Neo 搭載VTA PT800晶片組

※微星科技 ●電話：(02)3234-5599 ●網址：cweb.msi.com.tw

配合VIA新款支援Intel Pentium 4、800MHz前端匯流排平台的晶片問市，微星科技同時也推出一款主機板－PT8 Neo。PT8 Neo主機板搭配2組DDR400/333/266記憶體插槽，最多可支援至2GB。在VIA新一代PT800晶片問世之際，市場對效能充滿期待，因此針對PT8 Neo這款產品，微星科技特別提昇了這款主機板的超頻極限。PT8 Neo同時也擁有一項誘人的魔法－『動態超頻技術』(D.O.T.；Dynamic Overclocking Technology)當系統滿載時，可以提供15%額外的效能，讓超頻變得又快又容易。使用者可依自行設定，僅自動超頻CPU的外頻，同時亦可避免長時間超頻的風險。讓消費者以最少的預算得到最大的享受。



PT8 Neo主機板上設計有Serial ATA和RAID磁碟陣列功能：玩家安裝支援Serial ATA的硬碟後，資料即以150MB/sec.的速度傳輸，將較原來ATA133更為快速，對系統整體效能提升將有助益。此外，Serial ATA規格排線設計較為細長，可解決機殼內因排線寬度阻礙散熱問題。RAID 0 (Striping)磁碟陣列功能最大優點是採用交錯儲存機制來儲存資料，可以把檔案分散儲存在所有的硬碟裡，在讀寫速度上比儲存在單一硬碟裡更加快速。可以提升系統硬碟效能。

PT8 Neo主機板採用ATX Form Factor來設計，在擴充性上相當完整，板子上提供了五組PCI插槽、一組AGP8X插槽。微星科技針對想要輕鬆享有家庭劇院的頂級視聽效果的消費者，在這款板子上內建了5.1聲道的功能，玩家們只要搭配6顆環繞音場的揚聲器，即可輕鬆享受DVD影音效果。此外，還配備有一個同軸SPDIF插槽可以用來傳遞數位訊號，讓您享受最高品質的數位生活。



行動鈦郎的黑色魅力

※人因科技 ●電話：(02)2226-2366 ●網址：ergotech.com.tw

人因科技最新推出的MP3多功能行動碟行動鈦郎(ET-U9128CF)，黑色皮革漆的機身與雷射炫光面版絕美搭配，兼具科技之美與舒適握感，超大的128MB容量空間，讓您的行動硬碟更加實用出色：MP3隨身聽、數位錄音筆、語言學習機與行動硬碟四機一體，加上隨機附贈FM收音機耳機，成為五合一全功能隨身音樂行動碟；功能上除了將錄音時間提升為11小時之外，MP3音樂的EQ音效調整功能增加為7種，滿足您對音樂的喜好與品質的要求。

行動鈦郎MP3行動碟採用最新USB隨插即用(PnP)高速傳輸介面技術，無須安裝驅動程式，隨手插上電腦端之USB埠，即可傳輸檔案或備份；當成數位錄音筆使用時，Fine模式下可錄音長達8小時，而Normal模式下則可錄音11小時，錄音格式為.WAV格式，可以直接在PC或其它播放設備上播放；MP3檔案存取功能則不需透過軟體即可直接上傳或下載，搭配DDB, SOFT, JAZZ, CLASSIC, ROCK, POP, NORMAL等7種EQ Mode音效輸出模式，而在MP3的模式下或錄音格式，均可利用超強的A/B Repeat重覆播放設定調整功能，充當語言學習機使用。



行動鈦郎(ET-U9128CF)配備超大ID3液晶播放顯示幕，可同時顯示播放標題、演唱者、歌曲長度、位元率，並支援繁體中文、簡體中文、英文等國語系；採用先進的低耗電模組設計，加上全新 的系統防當維護機制，您可自行透過Window內建程式進行格式化動作以維護系統正常運作，從此再也不會有系統當機或無法操作情況發生！黑色皮革漆的機身與流線的圓弧造型，隨身配戴最能展現個人風格與品味，成為數位商品的流行先驅。

CREATIVE 發表以超小型硬碟為儲存媒體的MP3/WMA播放機MUVO2

CREATIVE

※創新未來 ● 電話：(02)2748-2988 ● 網址：www.taiwan.creative.com

NOMAD MuVo2 1.5GB是Creative以硬碟為儲存媒體的音樂播放機中體積最小的一款，同時它的設計考量了最理想的音樂攜帶數量－讓您將50小時的音樂（WMA/64kbps）放入口袋中隨身攜帶。NOMAD MuVo2具有時髦設計的珍珠白及銀色面板，可透過USB2.0連接介面與筆記型電腦或桌上型電腦連接，且具備自動偵測之隨插即用功能，可以如隨身碟般以拖曳檔案的方式將特定類型音樂或喜歡的播放清單傳到音樂播放機上。NOMAD MuVo2 的特色在於可更換充電電池，也可透過USB連接埠充電，充飽的電池可維持10小時連續播放時間，使用者如果選購額外的充電電池，則可獲得更長的連續播放時間，不需擔心充電問題。

透過Creative在音效上的豐富經驗，超小型的NOMAD MuVo2提供98dB訊噪比高標準音質，音質直逼高價位的Hi-Fi音響。透過5向按鍵，使用者可以經由藍色冷光LCD面板輕易的選擇設定播放模式，例如跳到下一曲目或記憶播放，並可充分享受數小時的高優質音樂聆聽享樂。使用者同時也可以透過5向按鍵，選擇預設音場－如搖滾、爵士、古典、及POP音場－甚至可以依照個人喜好自定音場。NOMAD MuVo2 1.5GB音樂播放機內附高品質耳機與設計時髦的黑色保護皮套，保護皮套還有可固定專用USB連接線的特殊設計，讓您隨身攜帶連接電腦時所必要的USB連接線。

全新的NOMAD MuVo2系列產品均設計有特殊的耳機插孔，以支援未來即將上市的選購品－FM錄音線控器，雖然NOMAD MuVo2音樂播放機不需要額外的軟體即可操作，包裝內還是附贈有Creative的MediaSource音樂管理程式。MediaSource是一個易學易用的應用軟體，讓您輕鬆的將音樂CD轉成數位音樂格式，並且只要按下程式上的功能按鈕，即可將MP3或WMA音樂格式傳輸到NOMAD MuVo2音樂播放機中。





GA-K8NNXP-940：榮獲"2003年COMPUTEX台灣最佳主機板"殊榮

※技嘉科技 ●電話：(02)8912-4888 ●網址：chinese.giga-byte.com

如同其他技嘉頂級的主機板一樣，GA-K8NNXP-940採用了廣獲媒體推崇的"6-Dual 魔力"技術。雙電源迴路設計(Dual Power System, DPS)提供給CPU更為確實且穩定的電流，雙致冷散熱系統(Dual Cooling System)可降低高頻運作時所產生的高熱，這兩項設計可有效提高系統的穩定度。GA-K8NNXP-940內建雙重磁碟陣列(Dual RAID)，包括Silicon Image的Serial ATA 晶片以及ITE 的IDE磁碟陣列控制晶片，提供兩組磁碟陣列介面，帶給使用者伺服器般的資料保護及資料存取效能。

雙BIOS（DualBIOS）設計具備備份與自動修復BIOS的功能，所以舉凡病毒攻擊，BIOS資料更新錯誤、更新BIOS過程遭到斷電...等等不可抗力之破壞，都不會對GA-K8NNXP-940主機板上BIOS的運作造成任何影響。GA-K8NNXP-940配備雙網路介面(Dual LAN)－10/100乙太網路介面及Gigabit高速乙太網路介面。透過這個雙網路介面設計，電腦系統可作為一個小型區域網路伺服器以連接數個工作平台，並且同時輕鬆漫遊網際網路，讓資料在網際網路和區域網路內傳送毫無瓶頸。

最後，雙處理器運算頻寬(Dual CPU bandwidth)意指新一代的AMD Athlon 64 FX處理器的64位元的運算架構，比傳統32位元處理器多了一倍的運算能力。除了上述的"6-Dual"魔力設計之外，AMD Athlon 64 FX並內建雙通道記憶體控制介面(Dual Channel DDR)。整體雙通道可支援最高速的DDR400 registered記憶體模組，所提供的記憶體頻寬高達每秒6.4GB，對整體效能和系統的穩定性有明顯的助益。



青雲科技推出 64位元架構之K8平台主機板

—K8X800 Pro II 新亮相

青雲科技 www.albatron.com.tw

※青雲科技 ●電話：(02)8227-3277 ●網址：taiwan.albatron.com.tw

K8X800 Pro II主機板最大的特色在於採用VIA全新K8T800/8237晶片組，可支援新世代AMD Athlon 64處理器，同時兼容64位元及32位元的系統架構，並支援800MHz HyperTransport前端匯流排及AGP 8X規格，透過VIA獨特的Hyper8技術，可提供16-bit/1.6GHz 的HyperTransport傳輸介面，擁有高達每秒6.4GB的系統頻寬。由於新一代的記憶體控制器直接內建於處理器中，故能夠大幅減少記憶體的存取延遲，呈現最快速、順暢的DDR400記憶體傳輸效能，滿足新一代3D遊戲平台及優質影音編輯撥放對高速資料傳輸的要求。

此外，更內建VIA Envy 24PT音效晶片，提供高階音效卡才有的硬體八聲道立體環繞音場，並隨機附贈SPDIF卡，玩家只要搭配一組7.1聲道的揚聲器，即可輕鬆享有最頂級的家庭劇院視聽效果。在其他規格方面，內建目前業界最高速的3Com 1Gbit乙太網路晶片，可提供10/100/1000 Mbps乙太網路連線功能；並擁有8組USB2.0連接埠及2組IEEE1394 (FireWire) 連接介面，能快速安裝各式高效能的電腦週邊裝置；此外，還有6組PCI插槽及2組ATA133通道，可支援4組ATA133 IDE裝置，同時擁有2組Serial ATA通道，提供150MB/sec高速資料傳輸模式，並支援Serial ATA RAID 0,1磁碟陣列功能，為頂級電腦的儲存裝置提供最佳的擴充支援。

■ K8X800 Pro II主機板 規格表

CPU 座	Socket 754 (FSB 800 MHz)
晶片組	VIA K8T800/ 8237
F. F. 架構	ATX
記憶體	3 x 184-pin DDR DRAMDDR 400/333/266
擴充槽	6 x PCI
AGP 支援	AGP 8X
USB 支援	8 x USB 2.0 ports (6 by Bracket & Cable)
IEEE1394 支援	2 x IEEE1394 ports
網路支援	3Com 1Gbit Ethernet
整合功能	Hardware 8-Channel Audio
硬碟支援	2 x ATA133 IDE ports2 x Serial ATA ports
磁碟陣列功能	Serial ATA RAID 0.1
其他輸出輸入支援	LAN Port. P/S 2. Digital/Optical Audio out SPDIF In/Out

麗臺 WinFast DV2000 TV、FM、DV全部錄

Leadtek® We Make Dreams a Reality

※麗臺科技 ●電話：(02)8226-5800 ●網址：www.leadtek.com.tw

針對數位攝影機的使用日益普遍，麗臺科技為滿足使用者在TV、FM之外的更高階影音擷取編修之用途，繼WinFast TV2000 XP豪華版之後，再度推出了最新的WinFast DV2000機種，讓你的電腦立刻變成一部高級電視TV、收聽廣播FM、個人錄放影機PVR及1394影音輸入功能DV的數位多媒體全功能整合電腦，他擁有非常豐富且人性化的功能，具備完整的娛樂與影音通訊的多媒體功能，藉由WinFast DV2000創新設計，您除了可以在電腦上收看電視TV、收聽廣播FM，也可以透過1394高速傳輸埠直接連接DV做影音擷取編修，首創的"DirectBurn"---直接光碟燒錄功能，更能在影音擷取的同時，錄製出高畫質的DVD/VCD影片，讓您的電腦以最佳化的效率運作。

WinFast DV2000具有TV及FM全頻道支援，超高速的頻道掃描，比一般市售其它廠牌快上數倍，擁有先進的10bit影像解碼器，比傳統的輸出畫質更加的細膩豐富，搭配全新整合開發的WinFast PVR應用軟體，並可支援DirectBurn、Time-Shifting、PIP (Picture in picture)、De-Interlace、Teletext、EPG (Electronic Program Guide)、MTS/EIA-J/NICAM/A2、IEEE 1394 LAN等多項技術性的規格。

WinFast DV2000擁有完整的產品包裝：包括有一張WinFast DV2000擷取介面卡、一張IEEE 1394埠擴充子卡(選購)、WinFast PVR驅動程式光碟片、一條Mini DIN A/V影像接線、一條音源連接線、遠端超炫遙控器、遙控接收器、T-型FM天線、電池、使用手冊等...除此，更全新附贈了Ulead Video Studio 7.0 SE、Ulead DVDMovieFactory 2及Ulead Cool 3D 3.0 SE等影像編修燒錄軟體，以及WinFast DVD播放程式等超值多樣化的套裝軟體，讓您輕輕鬆鬆製作出屬於自己風格的個人DVD/VCD光碟喔！



功夫拳脚硬碰硬!!

打遍黑道無敵手!

最暢銷的漫畫熱血硬派　最硬底子的動作角色扮演！！

龍虎門

黃玉郎原著改編

黃玉郎動作功夫鉅作　暢銷漫畫經典出招！！

熱血!! 再現無可取代的漫畫感動!!

香港漫畫天王 黃玉郎 先生無可取代的漫畫鉅著改編，收錄龍虎門力戰白蓮教、羅剎教等最精采的百回劇情，龍虎三皇、四小將、劍魔...等群英再現，豐富的劇情、任務重燃你的熱血回憶！

硬拚!! 搗倒亞洲黑道的連場激鬥!!

由香港到日本東京的羅剎教總壇、唐人街、金剛寺及韓國白蓮教總壇、日堡、月堡、邪拳道場，原著經典場景、戰役完全重現，東方無敵、火雲邪神、陳傲雲等令你咬牙切齒的黑道梟雄等你單挑！

動作!! 雙截棍、降龍腿痛快出擊!!

任你選擇耍石黑龍的十字追魂棍、踹王小虎的降龍十八腿，即時戰鬥、精采動作重現金鐘罩、九陽神功....等龍虎群英成名絕技，打擊犯罪痛快淋漓！

無敵!! 貫通絕招組合的無窮妙用!!

回氣快的易筋經、反震力強的金鐘罩，變化萬千的降龍、天殘、陰世神腿，組合修練龍虎英雄的獨門絕招，自由分配升級點數強化角色屬性，靈活運用、巧妙發揮招式的獨特戰鬥威力！







授　權

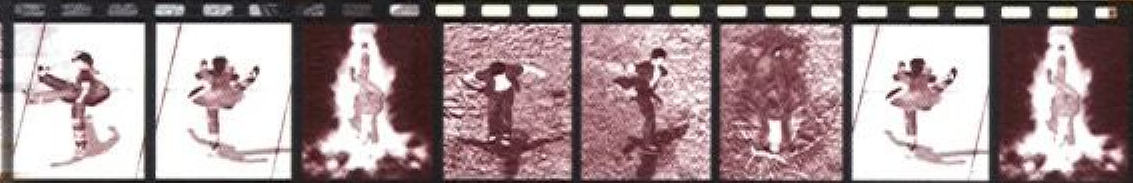
香港文化傳信集團有限公司正式授權

研發製作

亞博克電腦

出版發行

智冠科技股份有限公司
http://www.soft-world.com　http://智冠.TW



falcom

T-TIME 光譜資訊股份有限公司
T-TIME TECHNOLOGY CO., LTD.
www.ttime.com.tw

VM JAPAN

魔・喚・精・靈・III

VANTAGE MASTER - MYSTIC FAR EAST

規則簡單卻變化無窮的

超華麗續作

絕對限量預購版

參加預購的玩家，將擁有限定版專用袖套豪華包裝，還比普通版提早一天拿到遊戲，全台限量 700 組，絕不再版：

10月15日起開跑

巴哈姆特網站，遊戲基地網站，全省順發
何嘉仁書店／三井／日本橋／震旦行／旭耀電通

詳情請洽：02-55550000

《魔喚精靈III》是FALCOM繼《英雄傳說》與《永遠的伊蘇》移殖到PC平台的成功後，挾帶著日本超高人氣所推出的《魔喚精靈》系列終極華麗續篇。該系列涵蓋戰略及角色扮演、網路對戰等遊戲元素，玩家將扮演「喚魔使」，伴隨著精靈們展開一段斬妖除魔的旅程。戰場規則比前作更簡單明確，玩法卻更加千變萬化，因應不同的地形與天候召喚精靈，巧妙的攻防進退及法術搭配，都是身處戰場的致勝關鍵！本次將同捆推出資料片《富嶽幻遊記》，除了追加全新的九大決戰舞台及４種精靈，還有FALCOM數款名作的人氣角色化身為喚魔使與你一起冒險！

- ★ 遊戲主程式+資料片富嶽幻遊記DVD版一片 限量
- ★ 魔喚精靈遊戲原聲帶兩片 限量
- ★ 白法魔女遊戲原聲帶一片 限量
- ★ 遊戲說明書一本
- ★ 資料片遊戲說明書一本
- ★ 人物道具屬性對照表



▲ 可愛的乾燥河豚幻燈器專門召喚毒河豚王



▲「天使滿人間」不只看起來華麗炫目，還有全體治癒的超級功效喔。



▲ 眼尖的你有沒有發現什麼?



▲ 配合屬性相剋與日夜氣候變化，看準時機克敵致勝。

開啟海權爭霸戰火・深入西涼絕境版圖

終極秒殺絕招問世・最新國戰武器登場

周瑜

連環船火燒曹軍百萬雄師

華麗世界　無與倫比

細緻華麗的遊戲畫面，
將要全新改寫東方風貌～

八大技能　任你暢遊

高達兩百多種的酷炫技能，讓你學習無界線，
一圓當神人的夢想～

魔王任務　創新設計

ＢＯＳＳ級魔王的角色扮演，任務由你編輯，
大頭家讓你當～

重練技能　時光倒轉

練錯技能不必自砍帳號，
讓你享受時光倒轉、
技能重練的ＶＩＰ享受～

逼真動作　身歷其境

數百種的武打招式，讓你練功有樂趣，
打怪不無聊～







Genius

用0.1秒捕捉剎那的精采
用一輩子珍藏永恆的回憶



G-Shot™ P314

- 真正330萬像素
- CCD光學感應器
- 3D立體滑動鏡頭蓋設計
- 水晶控制鈕外型優雅，操控簡易
- 4倍數位變焦功能及自動對焦鏡頭
- 10 秒自拍計時器
- 可連拍7張，最佳鏡頭永遠不遺漏
- 播放鏡頭可放大縮小4倍
- 多張播放裝置，可顯示9個鏡頭的多張播放螢幕



G-Shot™ D211

- 最新硬體插點技術可達310萬畫素
- 4倍數位變焦功能
- 數位相機/錄影/視訊會議/隨身碟 四機合一
- 1.6" TFT 彩色液晶螢幕與功能控制面板
- 內建16MB 快閃記憶體及 SD/MMC 記憶卡插槽
- 中文介面操作簡單
- 內建電視外接埠，支援 TV-OUT 電視輸出

昆盈G-Shot™隨身機
捕捉美好的瞬間

總代理勝盈國際股份有限公司
Tel: (886) 2 2995-6646 Fax: (886) 2 2995-6647
www.geniusnet.com.tw
kye.geniusnet.com.tw